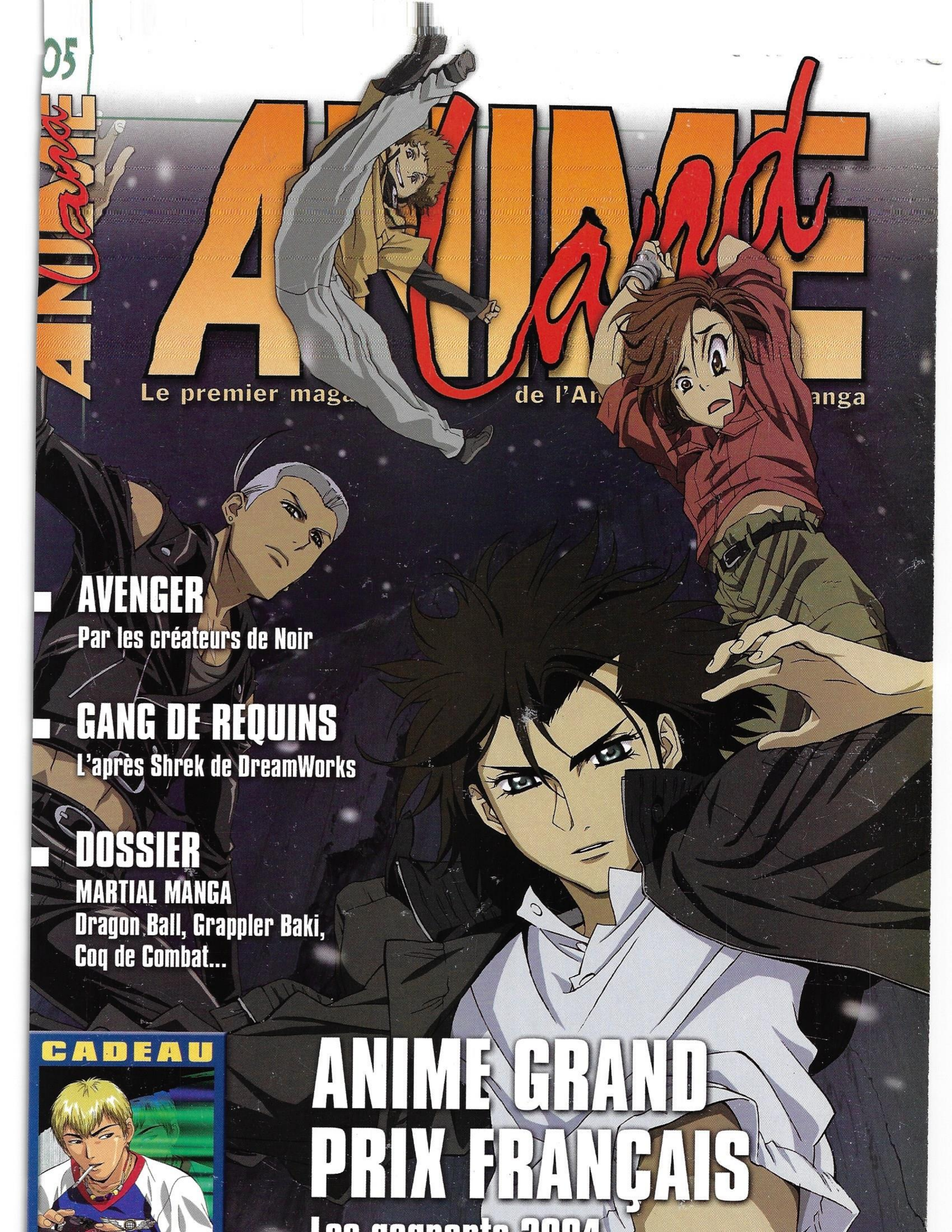

05
ANIME Land
ANIME Land
Le premier maga de l'An anga
AVENGER
Par les créateurs de Noir
GANG DE REQUINS
L'après Shrek de DreamWorks
DOSSIER
MARTIAL MANGA
Dragon Ball, Grappler Baki,
Coq de Combat...
CADEAU
ANIME GRAND
PRIX FRANÇAIS


KONCI
WWW.KONCI.COM
CD Audios Animés Jeux Video 12€ Pièce, 5CDs achetés à 10€ le 6ème CD à 10€ Offert
Cobra Complete Edition
Samurai Champloo O.S.T 1
Samurai Champloo O.S.T 2
Naruto Best Vocal
Naruto Film O.S.T
Steamboy Film O.S.T
Koi Kaze O.S.T
Sailormoon Live Dear My Friend Vocal
Madlax O.S.T
New Getter Robot O.S.T
Daphne In The Brillant Blue O.S.T
Sanma Misai Mechanica O.S.T
Kyo Kara Mao O.S.T
Monster O.S.T
Maid Hanukyo Corps La Verite O.S.T
Dragon Ball O.S.T Edition F.R 19.90€
Dragon Ball Z TV Music Collection
Dragon Ball Z Broly Music Collection
Saint Seiya TV O.S.T 1
Saint Seiya TV O.S.T 2
Goldorak TV O.S.T
Papa Longue Jambes O.S.T
Muscleman TV O.S.T
TechnoVoyager O.S.T
Kyojin no Hoshi O.S.T
Tosho Daimos O.S.T
Mitsume ga Toru Ongakushu O.S.T
Laserion Ongakushu O.S.T
Hurricane Polymer O.S.T
Uchu no kishi Tekkaman O.S.T
Getter Robo Go O.S.T
Chojin Locke O.S.T
Dr. Slump Film O.S.T
Super Durand O.S.T 2
Super Durand O.S.T 3
Film Albator 84 O.S.T 2
Daiku Maryu Gaiking O.S.T
Kosoku Denji Albegas Onagakushu O.S.T
Hi no Tori 2772 O.S.T
Devilman O.S.T
Marco O.S.T
Meg La Sorcière O.S.T
Full Metal Alchemist TV O.S.T 1
The Melody Of Oblivion O.S.T
Prince Of Tennis O.S.T 3
Hellsing O.S.T 1
Hellsing O.S.T 2
Noir O.S.T 1
Noir O.S.T 2
X TV O.S.T 1
X TV O.S.T 2
X O.A.V Vocal
X Film O.S.T
Saint Seiya Tenkai O.S.T
R.O.D TV O.S.T
R.O.D O.A.V O.S.T
Prince Of Tennis O.S.T 1
Prince Of Tennis O.S.T 2
Prince Of Tennis Op Request Vocal
Prince Of Tennis Ed Request Vocal
Shin Hokuto No Ken O.S.T
G.T.O O.S.T 1
Shaman King O.S.T
Shaman King Image Album
Shaman King Vocal Album
Chobits O.S.T 1
Chobits O.S.T 2
Chobits Song Collection
Chobits Drama & Vocal
Last Exile O.S.T 1
Last Exile O.S.T 2
Hack//Sign O.S.T 1
Hack//Sign O.S.T 2
Hack//Sign Extra Soundtrack
Naruto O.S.T 1
Fruits Basket O.S.T
Fruits Basket Song For Ritsuko
Fruits Basket Vocal Album
Get Backers O.S.T 1
Get Backers O.S.T 2
Cowboy Bebop O.S.T 1
Cowboy Bebop O.S.T 2
Cowboy Bebop O.S.T 3
Cowboy Bebop Remixes
Cowboy Bebop Vitaminless
Cowboy Bebop Film O.S.T
Cowboy Bebop Complete Box
Chrno Crusade O.S.T 1
Gundam Seed O.S.T 1
Gundam Seed O.S.T 2
Gundam Seed O.S.T 3
Gundam Seed Theme Song Collection
Gundam Seed Complete Box
Gundam Wing Complete Song Coll.
Ghost In The Shell TV O.S.T 1
Ghost In The Shell TV O.S.T 2
Ghost In The Shell TV Be Human
Ghost In The Shell Film O.S.T
Ghost In The Shell Innocence O.S.T
Avalon O.S.T
Appleseed Film O.S.T
Trigun O.S.T 1
Trigun O.S.T 2
Samurai Deeper Kyo O.S.T
Samurai Deeper Kyo Vocal Album
Hikaru No Go O.S.T 1
Hikaru No Go O.S.T 2
Hikaru No Go Theme Song Coll.
Witch Hunter Robin O.S.T 1
Witch Hunter Robin O.S.T 2
Macross Zero O.S.T
Millenium Actress O.S.T
Capitaine Flam O.S.T
Goldorak Eternal Editio 7/8
She The Ultimate Weapon O.S.T
Berserk O.S.T
Inuyasha TV O.S.T 1
Inuyasha TV O.S.T 2
Inuyasha TV O.S.T 3
Inuyasha Wind Symphonic
Inuyasha Best Vocal
Fuly Cury O.S.T 1
Fuly Cury O.S.T 2
Evangelion Single Collection
Captain Harlock Endless Odissey
Yu Gi Oh Sound Duel O.S.T 1
Yu Gi Oh Sound Duel O.S.T 2
Aiyori Aoshi O.S.T 1
Aiyori Aoshi O.S.T 2
Aiyori Aoshi O.A.V O.S.T
Aiyori Aoshi Utaemaki
Gravitation TV Track
Gravitation O.S.T
Gravitation Vocal Album
Azumanga Daiou O.S.T 1
Azumanga Daiou O.S.T 2
Azumanga Daiou Vocal Album
Kiddy Grade O.S.T 1
Kiddy Grade O.S.T 2
Kiddy Grade O.S.T 3
Mai To Koneko Bus O.S.T
Howl's Moving Castel Symphonic
Love Hina Again O.S.T
Ayashi No Ceres O.S.T 1
Ah My Goddess Single Collection
Ah My Goddess O.S.T 1 & 2
City Hunter Dramatic Master 1
City Hunter Magnum Of Loves O.S.T
City Hunter 1 O.S.T
Gates Keepers 21 O.S.T
Kenshin Complete TV & O.A.V + Song
Kenshin Theme Song Collection
Nadia Best O.S.T Vol 1
Animetal Animetal 6
Mucc Kuchiki no Tou
Malice Mizer Collection des Singles CD+DVD
Baroque Sug Life
Dir En Grey Saku
Akino Arai Eden
Kokia Uta ga Chikara
Utada Hikaru Exodus
Ayumi Hamasaki Inspire Single+ DVD
Ayumi Hamasaki Inspire Single
Every Little Thing Commonplace
Moi Dix Mois Nocturnal Opera
L'arc En Ciel The Best 1994-1998
Guilty Gear XX O.S.T
Guilty Gear XX Live Instrumental
Guilty Gear XX Korean Version
Guilty Gear Isuka O.S.T
Dracula X Symphonie Of The Night O.S.T
Dracula X Pc Engine & MD
Silent Hill 1 O.S.T 1
Silent Hill 2 O.S.T
Silent Hill 3 O.S.T
Chrono Trigger O.S.T
Jet Set Radio O.S.T
Onimusha Blade Warrior O.S.T
Final Fantasy 8 Piano Collection



Artbook Edition Coréen
Naruto Illustration
Fullmetal Alchemist Arakawa Illustration
Fullmetal Alchemist Materials
Yoshitaka Amano The Art Of Front Mission
Ghost In The Shell Innocence
Gungrave Collections Of Arts
Steamboy Mechanical Book
Orange Koji Morimoto Sketchbook
Imaishi Hiroyuki Dead Leaves
Artworks Of Guilty Gear X
Calendrier 2005
Chobit
Naruto
Saint Seiya
Berserk
Fruits Basket
Cowboy Bebop
Final Fantasy
Kenshin
Sakura Wars
One Piece
Naruto A
Naruto B
Ayumi Hamasaki
Dream
Hokuto No Ken
Fullmetal Alchemist
Innocence
Prince Of Tennis
Boa
Mika Nakashima
Store en Tissus 82X110 cm 15€ pièce
Fruits Basket
Shaman King
Prince Of Tennis
Peluches
Peluche Inuyasha
Peluche Chobit Chii 35€
Peluche Fruits Basket Kyo 20€
Coussin Trigun 20€
Peluche Fushigi Yugi Tama 30€
Poster plastifiée 38X52 cm minimum par 5
Jouet Soul Of Chogokin
Mazinger Angel Aphrodite A Prix tel
Zambot 3 270€
Tetsujin 28 Prix tel
Naruto
Bandeau Naruto avec plaque en plastic 10€ pièce
Konoha
Konoha Orange
Bandeau Naruto avec plaque en Métal 15€ pièce
Konoha Rouge
Gants Naruto 10€ (petite taille)
Bust Naruto 30€ les 6
Candy Toy Naruto Lot de 10 65€
Gashapon Naruto Série 4 30€ les 6
Jouet F-Zero
Falcon Box
Box de Véhicules 22€
Figurines Saint Seiya
Dragon (Bronze)
Phoenix (Bronze)
Andromède (Bronze)
Cygne (Bronze)
Pegase (Bronze)
Scorpion
Gemeaux
Taureau
Verseau
Poisson
Balance
Sagittaire
Cancer
Lion
Bélier
Capricorne
Réédition Jouet Saint Seiya Chevalier D'or 59€ pièce & Chevalier de Bronze 49€ pièce
Gashapon
Gashapon Evangelion Série 3 30€ les 6
Gashapon Full Metal Alchemist 30€ les 6
Harlock 30€ les 6
Steamboy 25€ les 5
Bust Gundam 39€ les 5
Gunslinger Girl 25€ les 5
Figurines Evangelion
Asuka Bikini 22€
Figurine Evangelion 14cm 18€ pièce
Figurines Eva + mini poster (série 3) 15€ pièce 45€ les 4
Rei Bikini 22€
Final Fantasy
Lot de 2 Trading Figure Final Fantasy 17€
Lot A
Lot B
Lot C
Divers Jouet & Figurine
Figurine Lupin Allard 55€ les 4
Figurine Trigun Meryl Strife 33€
Figurine Cobra Prix tel
Phoenix
Pegase
Andromède
Figurine Saint Seiya Lighting Flash 22€ pièce ou 59€ les 3
Lot de 2 Figurine SD Saint Seiya 19€ les 2
Mith Cloth Saint Seiya Sagittaire Prix Tel
Trading Figure Saint Seiya 65€ les 6
Gashapon Saint Seiya Poseidon 30€ les 6
Dragon Ball
DBZ Posing Figure Articulé Partie 4 Couleur 35€ les 6
DBZ Museum 20€ pièces
Capsule Toys DBZ Partie Cell 10€ pièce
Peluche Dragon Ball Prix Tel
DBZ Posing Figure Articulé Partie 4 noir & blanc 30€ les 6
Dragon Ball Museum Goku + Dragon 20€
Gashapon Imagination 3 DBZ 30€ les 6
Capsule Toys DBZ Partie BOU 10€ pièce
DBZ Light Figure Prix tel
DBZ Posing Figure Articulé Partie 5 Couleur 35€ les 6
Gashapon DBZ Partie 6 30€ les 6
Cygne Noir
Phénix Noir
Andromède Noir
Dragon Noir
Pégaze Noir
Figurine Saint Seiya Chevalier Noir Articulé en plastic 22€ pièce
Lot de 3 Figurine porte clef Saint Seiya 9 cm 25€
BON DE COMMANDE À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE / RETOURNER À KONCI
123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Tél: 01 44 93 51 30 / 01 44 93 03 28 (METRO 9 VOLTAIRE)
Tél: Manga: 01 43 56 88 48
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Titres des Articles
Réf
Qte
Prix
Montant
Port:



MAIS QUE FONT LES CHAÎNES ?

La rentrée est maintenant consommée et nous pouvons déjà constater avec étonnement quelques dysfonctionnements soit dans les programmes que nous suivons, soit dans le contenu même de la grille de diffusion.

Reports, censure, modifications, déplacements d'horaires, génériques coupés... Inutile de vous en faire une liste exhaustive, vous les connaissez sans doute tous ! Mais ce qu'il y a d'un rien irritant, c'est désormais la promptitude à annoncer des titres sous le label « *manga* », d'assurer également que ce sont les meilleures séries du monde, mais surtout que tout est fait pour respecter l'œuvre originale.

Lorsque l'on regarde un épisode d'*Astro Boy*, que chacun se réjouit de voir si tôt sur les chaînes françaises (n'oublions pas qu'il passe aussi bien sur France 3 que Canal J), il apparaît après quelques minutes que les dialogues ne sont pas les bons (de nombreuses remarques sont à la limite de l'idiotie, typiques des versions Saban pour *Digimon* par exemple), que les superbes musiques symphoniques ont laissé la place à une piètre composition façon « Bontempi », bref, que les Américains, soi-disant spécialisés dans des versions vendables dans le monde entier, sont passés par-là ! Contrairement à *Pokémon*, *Astro Boy* tel que nous le découvrons est rien moins qu'une version massacrée, tout comme l'est, pour ceux qui connaissent le *manga*, la série *Conan le détective* diffusée par Cartoon Network et acquise par AB. Et qu'en pensent les chaînes, qui ne sont pas toujours au fait de ces « détails » ? Qu'ont-elles à dire sur cette triste constatation d'un fiasco annoncé ? Eh bien, nous allons tenter de le savoir, pas à pas, dans un nouvel espace des pages courrier. Un moyen à la fois interactif mais surtout concret de permettre aux chaînes de répondre aux questions que vous vous posez sur ces fameuses diffusions.

Nous comptons donc sur vous et vos nombreuses réactions pour continuer à faire vivre les pages qui vous sont réservées.

Yvan West Laurence





AnimeLand n° 105
Octobre 2004
Prix : 5,40 €.
Publication mensuelle d'**Anime Manga Presse**
SARL de presse au capital de 45 000 €.
RC Paris 405 051 871.
Siège social : 14 rue Soleillet, 75020 PARIS.
Distribution NMPP.
www.animeland.com

Directeur de publication
Tibor Clerdouet.
Assisté de Sabrina Vallerin. Tél. 01 58 53 55 55
direction@animeland.com

Rédacteur en chef
Yvan West Laurence.

Chef de publicité
Christophe Artaux. Tél. : 06 62 18 03 49
publicite@animeland.com

Marketing & événementiel
Éric Broutta. Tél. : 01 58 53 55 56
marketing@animeland.com

Abonnements & anciens numéros
Daphné Superbie. Tél. : 01 58 53 55 57
abonnement@animeland.com

Mise en page
Diane Superbie, Meko et GoToon.

Corrections
Sonia Jensen.

Ont collaboré à ce numéro
Daniel Andreyev, Hervé Baumont, Julie Bordenave, Sébastien Célimon, Eve Chauviré, Laurent Chevrier, Pa Ming Chiu, Thomas Collignon, Olivier Fallaix, Stéphane Ferrand, Pierre Giner, André H., Denis Hoffmann, Sébastien Kimbergt, Pierre Luc Maurien, Meko, Bruno Monchâtre, Rui Pascoal, Nicolas Penedo, Alexandre Rozier, Denis Sigal, Amine Sossi, Diane Superbie et Violetta Vasic.

Correspondant étranger
Pierre Giner.

Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse) à **Anime Manga Presse**
14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.

 Dessin de couverture : *Wolf's Rain* © Bones • Keiko Nobumoto / BV. *Pingouin mascotte* de Christophe Ferreira. Remerciements à Philippe Christin, Antoine Briant et Keibun Fukuda (Beez), Aléxis Rubinowicz (Sony Columbia Tristar),Sévrine Lajarrige et Michèle Abitbol (UIP), Olivier Margerie, Marion Julien et Lydie Vincent (BVHE), Ivan Anneville (Gaumont Columbia Tristar), Monica Donati (Gébéka), Virginie Doré et Florence Bouché (Arte), Véronique Dumont, Graça Batista et Caroline Oustlant (Canal J), Christel Poncet (Télétoon), Abel Nahmias (Pathé), Sabine Theillier (PFE), Valérie Leridon (Cartoon Network), Angela Yard et Nadia Martial (Fox Kids), Sébastien Dallain et Pierre-Jean Reboton (Panini), Xavier Kawa Topor et Sylvie Porte (Forum des Images), Philippe Christin, Stéphanie et Carlo Levy (Dynamic Visions), France Animation, Kaze, IDE, Pika Édition, J'ai Lu, Tonkam, Kana / Dargaud, Glénat, Asian Alternative, Mangatec et 9e Dimension. Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer. **Imprimé en France** par les Imprimeries Québecor (77). Flashage OK par K. **ISSN 1148-0807**. Numéro de commission paritaire : **0108K82755**. Dépôt légal à parution. *« L'AGPF, c'est pas une assurance ? »* — Le rédacteur fou.

Sommaire

Rubriques

72

L/R

Qui est le L ? Qui est le R ?

interview

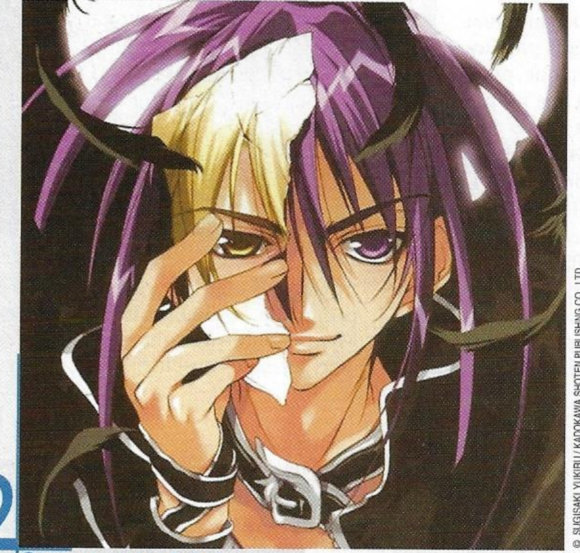
animation

dossier

portrait

manga

jeux vidéo



82

SUGISAKI Yukiru

Portrait de la *mangaka* de *DN Angel*

The mail is back !



▽ Dessin d'Inthava CHANTHASENG

Kié Chié ?

Bonjour à toute l'équipe. Je vous écris pour obtenir des renseignements sur un long métrage de TAKAHATA Isao mal connu en France, intitulé *Chie la petite peste*. Ayant visionné ce dessin animé lors d'une soirée japanimation organisée par un cinéma d'art et d'essai, j'ai été séduite par la critique humoristique et touchante faite par le réalisateur sur les tares de la société japonaise (mais qui conviendrait, en certains points, à toutes les sociétés). À mon plus grand regret, aucun commentaire n'a été énoncé à la suite de la projection, et j'avoue ne pas avoir saisi toutes les critiques et subtilités émises par l'auteur. C'est pour cette raison que, dans l'espoir de me forger une opinion plus solide et d'acquérir une meilleure compréhension de cette œuvre, je sollicite un peu de votre aide.

Sarah CUVELIER

Petite précision pour commencer : « Chié » va devenir « Kié » pour éviter tout problème à la lecture de ce prénom fort courant au Japon mais qui porte à sourire en France. Nous avons déjà évoqué ce film de TAKAHATA Isao lors de sa projection au Forum des Images (cf AL 78) et nous reviendrons sans doute dessus lors de sa sortie prochaine au cinéma (distribution Wild Side Films) prévue en 2005.

CORRESPONDANTS

Nous rappelons à nos jeunes lecteurs de moins de 18 ans qu'ils doivent accompagner leur annonce de correspondant d'une autorisation de leurs parents afin de nous permettre de publier leurs coordonnées.

Salut, j'ai 18 ans, j'aime les *manga* de toutes sortes et je cherche des personnes de mon âge et qui habitent sur Toulouse, filles ou garçons. Réponse assurée.

Romain LAVAUD
6 rue des graviers - 31300 Toulouse

Salut ! Je cherche des correspondants de tout âge, filles ou garçons. J'aime les *shônen* et les *shôjo*. J'adore le dessin, les jeux vidéo et les films de MIYAZAKI, j'ai quelques connaissances sur la langue japonaise et suis fan de *Malice Mizer* et *Moi dix Mois*. Réponse assurée à 100 % !

Alicia MARTY
15 avenue du bois - 92190 Meudon

Dessin animé Big Mac

Bonjour à tous ! L'animation a toujours été un « genre » considéré comme « mineur » par l'*establishment* et l'*intelligentsia* du monde du cinéma (vous voyez de qui je parle ?). Mais aujourd'hui, il semble que la lumière de la reconnaissance tende à briller au fond du tunnel pour certains créateurs, et c'est tout le bien qu'on leur souhaite. Cependant, j'ai comme la désagréable impression que pour le grand public, tout comme pour la presse et les intervenants spécialisés, « dessin animé » rime souvent avec Disney ou Dreamworks. Il n'y a qu'à voir l'éclairage médiatique dont a bénéficié *Shrek 2* lors du festival de Cannes en comparaison de celui d'*Innocence* (inexistant). Évidemment, Disney mérite son succès (déclinant ?), mais à quand remonte leur dernier succès artistique ? Je ne parle pas d'une réussite populaire comme *Aladin* ou *Le Roi Lion*, mais d'une véritable création unique telle que *Alice au pays des merveilles* ou *Merlin l'enchanteur*. Si l'on met de côté les deux *Fantasia*, ce studio est pour moi devenu une institution que je pourrais presque qualifier de « dérangeante », voire « crispante ». Le formatage et le manque cruel d'originalité de leurs dernières productions me laissent à penser que nous vivons la fin d'une époque, et ce n'est pas pour déplaire à de nombreux fans d'animation dont je fais partie. Quant à leurs productions 3D, rien de vraiment palpitant depuis *Toy Story*. Et en face : Dreamworks. Enfin, en face si on veut, car ce que bon nombre considèrent comme une « alternative » au modèle Disney n'est selon moi qu'une déclinaison parfois maladroite (*Le Prince d'Égypte*, *Spirit*), voire évidente (*Shark Tale*) des histoires du grand frère, sans jamais renouveler quoi que ce soit. (…) *Shrek* est une affaire bien rentable, voilà tout. Mon jugement est sévère et manque cruellement de contrepoint, mais quand je vois le peu de cas que les distributeurs français font des créations animées venues d'Asie et d'ailleurs, je ne peux que m'élever contre cette politique du « dessin animé Big Mac ». Il suffit de voir comment ont été traitées les créations asiatiques ces dix dernières années : *Wonderful Days*, *Cowboy Bebop le film*, *Ghost in the Shell*, *Jin-Roh*, *Perfect Blue*, pour ne citer qu'eux, n'ont eu droit qu'à une distribution désastreuse, souvent limitée à la région parisienne. Il semblerait que seuls les films de MIYAZAKI trouvent grâce aux yeux des Français dans les salles obscures. (…)

Lusioklia

Votre analyse est peut-être un brin minimaliste. La promotion ou les échos que l'on peut avoir des films d'animation est moins le résultat de leurs origines respectives que des moyens mis en œuvre, souvent plus importants chez les Américains, il est vrai. Ainsi, le public entend plus souvent parler de Shrek *ou du* Monde de Nemo *mais effectivement, comme vous le précisez vous-même, les films de* MIYAZAKI *sont très*

QUESTIONS EN VRAC

Voici quelques réponses à des questions que vous nous posez très souvent, soit par courrier, soit sur le site Internet *www.animeland.com*.

• *De nombreuses séries cultes comme* Nicky Larson *et* Embrasse-moi Lucile *se font toujours attendre en DVD. Sortiront-elles un jour ?*
Embrasse-moi Lucile n'est pas prévu pour l'instant, mais Beez Entertainement entame bientôt la sortie de *Nicky Larson* en coffrets VF de 26 épisodes. Le premier est prévu pour octobre.

• *Existe-t-il un disque du générique français d'*Edgar détective cambrioleur, alias Lupin III, *et qui interprétait cette chanson ?*
Le générique français est sorti en 45t à la fin des années 80 chez Canal Junior, avec deux pochettes différentes. C'est Liliane DAVIS qui interprétait la chanson. Cette choriste a chanté les génériques de *Sablotin* et de *Cendrillon*, mais elle est surtout connue pour avoir fait de nombreuses publicités chantées, notamment celles de Barbie !



• *Quand verrons-nous en France les séries japonaises* Chobits *et* FullMetal Alchemist *?*
Bien que ces séries aient déjà remporté un grand succès au Japon, les droits n'ont toujours pas été vendus en France, ni au niveau du DVD, ni côté télévision.

• *Est-ce que la suite et la fin de la série* Saint Seiya - Hadès *a déjà été diffusée au Japon ?*
Non, elle n'est même pas encore produite. Pour l'instant, Tôei Animation et Bandai, principaux producteurs de la série, ont décidé d'attendre un peu avant de produire cette suite. Espérons qu'il ne faudra quand même pas attendre encore 15 ans pour qu'elle voie le jour !


© IKEDA RIYOKO · NHK · NEP21

• *Existe-t-il un CD de la bande originale de* Très cher frère *?*
Bien que le compositeur de cette série soit l'illustre HANEDA Kentarô (*Cobra*, *Sherlock Holmes*), aucun CD de musiques n'est sorti au Japon à l'époque. Seul un CD *single* contenant les deux génériques originaux avait été édité.

CORRESPONDANTS

Salut ! J'ai 18 ans et souhaite correspondre avec des personnes de tout âge aimant *Cowboy Bebop*, *Trigun*, *Hellsing*, *Escaflowne*, *Evangelion*, et les incontournables *Dragon Ball* et *Cobra*. Pour ceux qui aiment *Love Hina*, *Kenshin*, *Kyô*, *Ranma*, *Maison Ikkoku*, ma soeur, 16 ans, vous répondra volontiers. Alors, écrivez-nous !

Aurore ou Cécile Peuvion
3 rue de Cailly - 76133 Epouville

Oyo Oyo Minasan, Doll et Kouraï recherchent de jeunes Anges : Alexiel, Rachel, Metatron, Uriel, Arachnee, Raphael et Adam Kadamon... dans le cadre d'un *cosplay* groupe pour le 6e Impact du Japan Expo (rires assurés). Si vous vous sentez d'attaque pour cette aventure inoubliable, pleine de rebondissements (lol), Doll et Kouraï vous ouvrent les portes de leurs boîtes mail et vous accueilleront toutes chaleureusement. Sur ce... Mata Kondo.

michiru_chan2000@yahoo.fr

souvent cités comme références. Maintenant, il ne faut pas espérer du jour au lendemain changer les mentalités et les résultats d'exploitation en salle en France : nous continuons d'avoir des sorties au cinéma, ce qui est déjà beaucoup, là où d'autres pays se contentent de sorties directes en vidéo (comme c'est malheureusement le cas avec Memories *et bientôt* Tôkyô Godfathers *sur l'Hexagone). Concernant la pente empruntée par Disney ces dernières années, nous en parlons justement en page 34 !*

Qu'en vidéo !

J'ai appris que Gaumont Columbia avait décidé de sortir ses films d'animation uniquement en vidéo étant donné qu'aucune salle n'en veut, c'est dommage. *Wonderful Days*, distribué pourtant par Pathé, n'était visible que dans 25 salles et pas chez moi. Pourquoi si peu ? L'animation asiatique compte toujours autant de préjugés et j'ai peur qu'*Innocence* et *Steamboy* aient droit au même sort. De nombreuses séries sont diffusées sur le câble et le satellite, et sur le hertzien, c'est le néant. Pour découvrir des nouveautés, on est obligé d'acheter les DVD, et cela devient vite exorbitant. J'hésite de plus en plus à acheter des *manga* ou vidéos de séries TV car de plus en plus d'œuvres sont inachevées, ce qui génère une grande frustration ; c'est le cas des *12 Royaumes*, série à laquelle vous avez consacré un dossier : s'il n'y a pas de fin, à quoi bon regarder la série ?

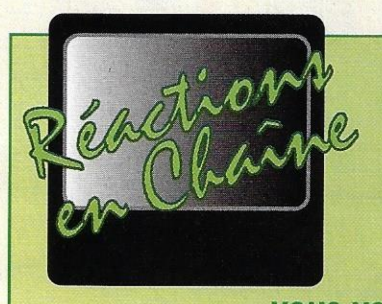
Emmanuel Félix, de Châteauroux

Il doit y avoir méprise. La section vidéo de Columbia Tristar a effectivement sorti Memories *directement en DVD et sortira bientôt* Tôkyô Godfathers, *mais comme vous pouvez le constater, Gaumont Columbia Tristar a tout de même diffusé* Steamboy *au cinéma. De même,* Innocence *sera distribué dans les salles par UIP courant novembre ! Concernant les séries nouvelles disponibles uniquement sur le câble, il faut faire contre mauvaise fortune bon cœur : souvent, ces titres ne sont pas censurés, et diffusés parfois dans un cadre sinon adolescent, du moins adulte (MCM ou Game One), alors qu'ils ne passeraient certainement pas tels quels sur TF1 ou France 3, n'est-ce pas ? Concernant* Les 12 Royaumes, *nous pouvons vous assurer que Kaze sortira la série jusqu'au bout, étant donné que ce titre ne s'est pas arrêté et est encore en cours de production au Japon.*

Youli Wood Chewing-gum



△ Dessin de Lucile Botet



VOICI UNE NOUVELLE RUBRIQUE QUI VOUS PERMETTRA DE CONNAÎTRE LES RÉPONSES À TOUTES LES QUESTIONS QUE VOUS VOUS POSEZ CONCERNANT LA PROGRAMMATION DES SÉRIES D'ANIMATION. ANIMELAND SE CHARGE DE FAIRE LE RELAIS AUPRÈS DES CHAÎNES. VOUS POUVEZ NOUS ÉCRIRE À : ANIMELAND - RÉACTIONS EN CHAÎNE 14 RUE SOLEILLET 75971 PARIS CEDEX 20, OU VIA LE NET : REDACTION@ANIMELAND.COM

AnimeLand : Pourquoi France 3 diffuse la version américaine d'Astro-Boy ?

Francesca Dandolo, Responsable des achats jeunesse de France 3 : La série a été produite par Sony et distribuée par Sony Columbia (NDLR : basée aux États-Unis, la firme a coproduit *Astro Boy* avec le Japon). Les Américains n'ont pas écrit de chanson et ont préféré que les Japonais optent pour une musique rythmée qui serve de générique. Ils ont même réécrit tout le scénario pour le rendre plus accessible à l'échelle internationale, et la version française est le fruit de ce travail. Par contre, il n'y a pas eu de problème de censure sur la violence ou le sexe. Le discours de Tezuka Osamu (l'auteur d'*Astro Boy*) est respecté : la relation d'un robot et de son père spirituel. L'adaptation française est de qualité et a également préservé les mêmes termes techniques. En résumé, l'image est meilleure, le texte est bien rédigé et l'émotion entre Astro et Ochanomizu est bien présente dans le dessin animé.

AL : Comment se fait-il que la diffusion de la série japonaise Nadja annoncée comme une nouveauté pour la rentrée sur M6 Kid ait été reportée à la fin de l'année ?

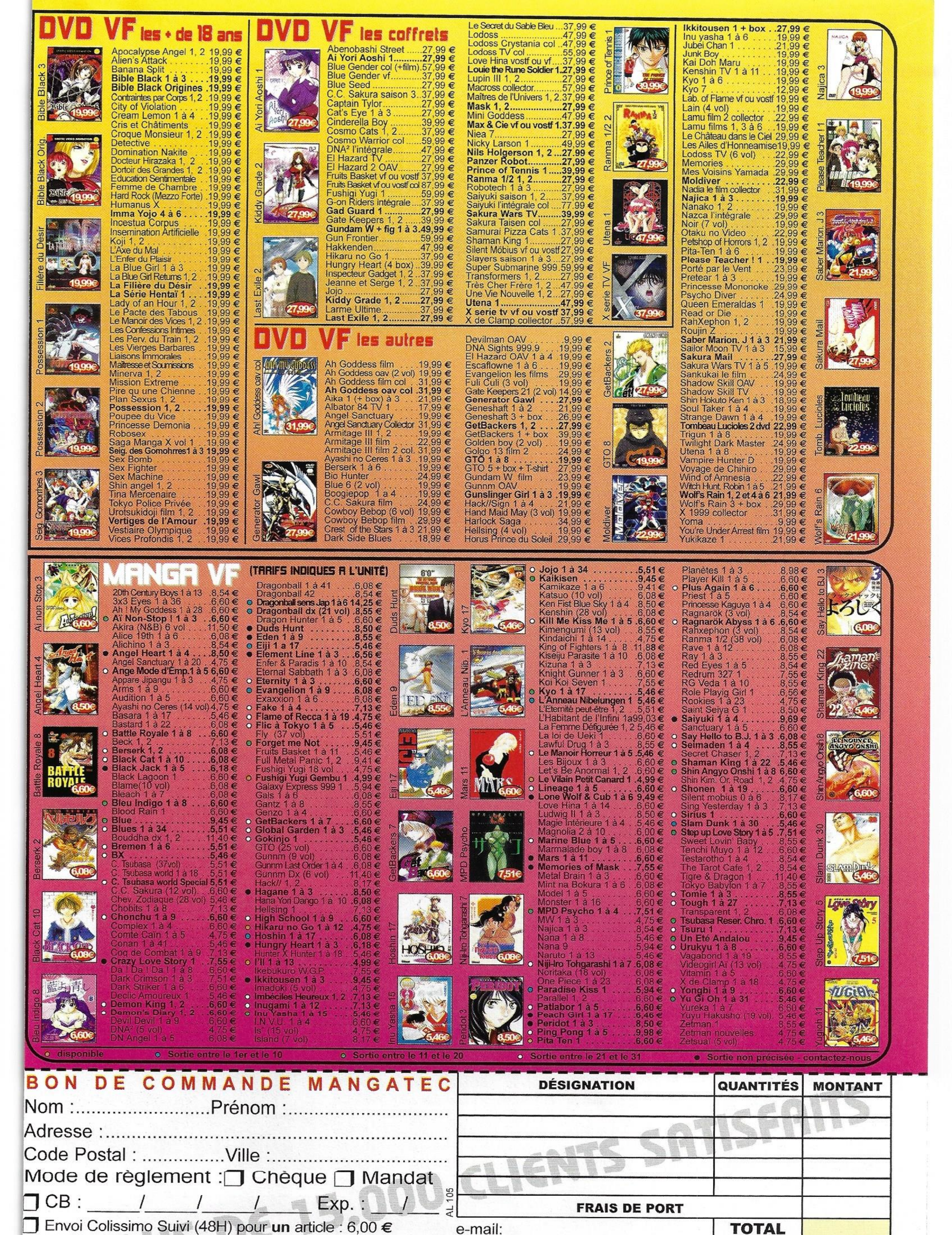
Nathalie Altmann, Directrice des programmes jeunesse de M6 : Il se trouve que la rentrée de M6 Kid est riche en nouveautés. Au lieu de noyer *Nadja* dans la masse de dessins animés, nous préférons lui accorder une place de choix pour la fin d'année. De plus, programmer cette série à Noël s'inscrit dans une logique de lancement, digne de ce nom. Nous préférons donc attendre un peu pour bénéficier d'une vraie auto-promotion. Sachez toutefois que les génériques de *Nadja* seront des reprises fidèles de leurs homologues japonais et seront interprétés par Katia Aznavour (la fille de Charles).

AL : Pour quelles raisons ne peut-on pas voir la suite de One Piece sur Mangas ?

Aurélien Clair, Responsable des achats jeunesse pour AB Satellite : Nous sommes actuellement en négociation avec le service management de Tôei Animation (NDLR : Producteur de *One Piece*) qui a changé depuis quelque temps de politique quant à la distribution de ses séries pour l'Europe. Les tarifs ne sont pas les mêmes et nous tentons de négocier un achat groupé de dessins animés dont *One Piece*.

Pierre Faviez, Responsable de la chaîne Mangas : *A priori*, la Tôei attend qu'on puisse vendre la série à une chaîne hertzienne. Ils prennent donc leur temps pour nous vendre la suite de *One Piece*.

Interviews réalisées par Rui Pascoal



DVD VF les + de 18 ans
Apocalypse Angel 1, 2 19,99 €
Alien's Attack 19,99 €
Banana Split 19,99 €
Bible Black 1 à 3 19,99 €
Bible Black Origines 19,99 €
Contraintes par Corps 1, 2 19,99 €
City of Violation 19,99 €
Cream Lemon 1 à 4 19,99 €
Cris et Châtiments 19,99 €
Croque Monsieur 1, 2 19,99 €
Detective 19,99 €
Domination Nakite 19,99 €
Docteur Hirazaka 1, 2 19,99 €
Dortoir des Grandes 1, 2 19,99 €
Education Sentimentale 19,99 €
Femme de Chambre 19,99 €
Hard Rock (Mezzo Forte) 19,99 €
Humanus X 19,99 €
Imma Yojo 4 à 6 19,99 €
Incestua Corpus 19,99 €
Insemination Artificielle 19,99 €
Koji 1, 2 19,99 €
L'Axe du Mal 19,99 €
L'Enfer du Plaisir 19,99 €
La Blue Girl 1 à 3 19,99 €
La Blue Girl Returns 1, 2 19,99 €
La Filière du Désir 19,99 €
La Série Hentaï 1 19,99 €
Lady of an Hour 1, 2 19,99 €
Le Pacte des Tabous 19,99 €
Le Manoir des Vices 1, 2 19,99 €
Les Confessions Intimes 19,99 €
Les Perv. du Train 1, 2 19,99 €
Les Vierges Barbares 19,99 €
Liaisons Immorales 19,99 €
Maîtresse et Soumissions 19,99 €
Minerva 1, 2 19,99 €
Mission Extrême 19,99 €
Pire qu'une Chienne 19,99 €
Plan Sexus 1, 2 19,99 €
Possession 1, 2 19,99 €
Poupée du Vice 19,99 €
Princesse Demonia 19,99 €
Robosex 19,99 €
Saga Manga X vol 1 19,99 €
Seig. des Gomohrres 1 à 3 19,99 €
Sex Bomb 19,99 €
Sex Fighter 19,99 €
Sex Machine 19,99 €
Shin angel 1, 2 19,99 €
Tina Mercenaire 19,99 €
Tokyo Police Privée 19,99 €
Urotsukidoji film 1, 2 19,99 €
Vertiges de l'Amour 19,99 €
Vestiaire Olympique 19,99 €
Vices Profondis 1, 2 19,99 €
Bible Black 3
Bible Black Orig.
Filière du Désir
Possession 1
Possession 2
Seig. Gomorrhes 3
DVD VF les coffrets
Abenobashi Street 27,99 €
Ai Yori Aoshi 1 27,99 €
Blue Gender col (+film) 57,99 €
Blue Gender vf 37,99 €
Blue Seed 37,99 €
C.C. Sakura saison 3 37,99 €
Captain Tylor 27,99 €
Cat's Eye 1 à 3 27,99 €
Cinderella Boy 39,99 €
Cosmo Cats 1, 2 37,99 €
Cosmo Warrior col 59,99 €
DNA² l'intégrale 47,99 €
El Hazard TV 27,99 €
El Hazard 2 OAV 27,99 €
Fruits Basket vf ou vostf 37,99 €
Fruits Basket vf ou vostf 57,99 €
Fushigi Yugi 1 59,99 €
G-on Riders intégrale 37,99 €
Gad Guard 1 27,99 €
Gate Keepers 1, 2 39,99 €
Gundam W + fig 1 à 3 49,99 €
Gun Frontier 59,99 €
Hakkenden 47,99 €
Hikaru no Go 1 37,99 €
Hungry Heart (4 box) 39,99 €
Inspecteur Gadget 1, 2 37,99 €
Jeanne et Serge 1, 2 37,99 €
Jojo 27,99 €
Kiddy Grade 1, 2 27,99 €
Larme Ultime 37,99 €
Last Exile 1, 2 27,99 €
Ai Yori Aoshi 1
Kiddy Grade 2
Last Exile 2
Le Secret du Sable Bleu 37,99 €
Lodoss 47,99 €
Lodoss Crystania col 47,99 €
Lodoss TV col 55,99 €
Love Hina vostf ou vf 37,99 €
Louie the Rune Soldier 1 27,99 €
Lupin III 1, 2 27,99 €
Macross collector 57,99 €
Maîtres de l'Univers 1, 2 37,99 €
Mask 1, 2 27,99 €
Mini Goddess 47,99 €
Max & Cie vf ou vostf 1 37,99 €
Niea 7 27,99 €
Nicky Larson 1 49,99 €
Nils Holgerson 1, 2 27,99 €
Panzer Robot 27,99 €
Prince of Tennis 1 39,99 €
Ranma 1/2 1, 2 27,99 €
Robotech 1 à 3 27,99 €
Saiyuki saison 1, 2 37,99 €
Saiyuki l'intégrale col 77,99 €
Sakura Wars TV 39,99 €
Sakura Taisen col 27,99 €
Samurai Pizza Cats 1 37,99 €
Shaman King 1 27,99 €
Silent Möbius vf ou vostf 27,99 €
Slayers saison 1 à 3 27,99 €
Super Submarine 999 59,99 €
Transformers 1, 2 27,99 €
Très Cher Frère 1, 2 47,99 €
Une Vie Nouvelle 1, 2 27,99 €
Utena 1 47,99 €
X serie tv vf ou vostf 37,99 €
X de Clamp collector 57,99 €
Prince of Tennis 1
Ranma 1/2 2
Utena 1
X serie TV VF
Ikkitousen 1 + box 27,99 €
Inu yasha 1 à 6 19,99 €
Jubei Chan 1 21,99 €
Junk Boy 19,99 €
Kai Doh Maru 19,99 €
Kenshin TV 1 à 11 19,99 €
Kyo 1 à 6 19,99 €
Kyo 7 12,99 €
Lab. of Flame vf ou vostf 19,99 €
Lain (4 vol) 19,99 €
Lamu film 2 collector 22,99 €
Lamu films 1, 3 à 6 19,99 €
Le Château dans le Ciel 29,99 €
Les Ailes d'Honneamise 19,99 €
Lodoss TV (6 vol) 22,99 €
Memories 29,99 €
Mes Voisins Yamada 29,99 €
Moldiver 22,99 €
Nadia le film collector 31,99 €
Najica 1 à 3 19,99 €
Nanako 1, 2 19,99 €
Nazca l'intégrale 29,99 €
Noir (7 vol) 19,99 €
Otaku no Video 22,99 €
Petshop of Horrors 1, 2 19,99 €
Pita-Ten 1 à 6 19,99 €
Please Teacher ! 1 19,99 €
Porté par le Vent 29,99 €
Pretear 1 à 3 19,99 €
Princesse Mononoke 29,99 €
Psycho Diver 24,99 €
Queen Emeraldas 1 19,99 €
Read or Die 19,99 €
RahXephon 1, 2 19,99 €
Roujin Z 19,99 €
Saber Marion. J 1 à 3 21,99 €
Sailor Moon TV 1 à 3 15,99 €
Sakura Mail 27,99 €
Sakura Wars TV 1 à 5 15,99 €
Sankukai le film 24,99 €
Shadow Skill OAV 19,99 €
Shadow Skill TV 19,99 €
Shin Hokuto Ken 1 à 3 18,99 €
Soul Taker 1 à 4 19,99 €
Strange Dawn 1 à 4 19,99 €
Tombeau Lucioles 2 dvd 22,99 €
Trigun 1 à 8 19,99 €
Twilight Dark Master 24,99 €
Utena 1 à 8 19,99 €
Vampire Hunter D 19,99 €
Voyage de Chihiro 29,99 €
Wind of Amnesia 22,99 €
Witch Hunt. Robin 1 à 5 19,99 €
Wolf's Rain 1, 2 et 4 à 6 21,99 €
Wolf's Rain 3 + box 29,99 €
X 1999 collector 31,99 €
Yoma 9,99 €
You're Under Arrest film 19,99 €
Yukikaze 1 21,99 €
Najica 3
Please Teacher 1
Saber Marion. J 3
Sakura Mail
Tomb. Lucioles
Wolf's Rain 6
DVD VF les autres
Ah Goddess film 19,99 €
Ah Goddess oav (2 vol) 19,99 €
Ah Goddess film col 31,99 €
Ah Goddess oav col 31,99 €
Aika 1 (+ box) à 3 21,99 €
Albator 84 TV 1 17,99 €
Angel Sanctuary 19,99 €
Angel Sanctuary Collector 31,99 €
Armitage III film 1, 2 19,99 €
Armitage III film 22,99 €
Armitage III film 2 col. 31,99 €
Ayashi no Ceres 1 à 3 19,99 €
Berserk 1 à 6 19,99 €
Bio Hunter 24,99 €
Blue 6 (2 vol) 19,99 €
Boogiepop 1 à 4 19,99 €
C.C. Sakura film 24,99 €
Cowboy Bebop (6 vol) 19,99 €
Cowboy Bebop film 29,99 €
Crest of the Stars 1 à 3 21,99 €
Dark Side Blues 18,99 €
Ah! Goddess oav col
Generator Gawl
Devilman OAV 9,99 €
DNA Sights 999.9 19,99 €
El Hazard OAV 1 à 4 19,99 €
Escaflowne 1 à 6 19,99 €
Evangelion les films 29,99 €
Fuli Culi (3 vol) 19,99 €
Gate Keepers 21 (2 vol) 14,99 €
Generator Gawl 27,99 €
Geneshaft 1 à 2 21,99 €
Geneshaft 3 + box 26,99 €
GetBackers 1, 2 27,99 €
GetBackers 1 + box 43,99 €
Golden boy (2 vol) 19,99 €
Golgo 13 film 2 24,99 €
GTO 1 à 8 19,99 €
GTO 5 + box + T-shirt 27,99 €
Gundam W film 23,99 €
Gunnm OAV 19,99 €
Gunslinger Girl 1 à 3 19,99 €
Hack//Sign 1 à 4 21,99 €
Hand Maid May (3 vol) 19,99 €
Harlock Saga 34,99 €
Hellsing (4 vol) 19,99 €
Horus Prince du Soleil 29,99 €
GetBackers 2
GTO 8
Moldiver
MANGA VF (TARIFS INDIQUES A L'UNITÉ)
20th Century Boys 1 à 13 8,54 €
3x3 Eyes 1 à 36 6,60 €
Ah ! My Goddess 1 à 28 6,60 €
Aï Non-Stop 1 à 3 6,60 €
Akira (N&B) 6 vol 11,50 €
Alice 19th 1 à 6 6,08 €
Alichino 1 à 3 8,54 €
Angel Heart 1 à 4 8,50 €
Angel Sanctuary 1 à 20 4,75 €
Ange Mode d'Emp.1 à 5 6,60 €
Appare Jipangu 1 à 3 4,75 €
Arms 1 à 9 6,60 €
Audition 1 à 5 6,60 €
Ayashi no Ceres (14 vol) 4,75 €
Basara 1 à 17 5,46 €
Bastard 1 à 22 6,08 €
Battle Royale 1 à 8 6,60 €
Beck 1, 2 7,13 €
Berserk 1, 2 6,08 €
Black Cat 1 à 10 6,08 €
Black Jack 1 à 5 6,18 €
Black Lagoon 1 6,60 €
Blame (10 vol) 6,08 €
Bleach 1 à 7 6,08 €
Bleu Indigo 1 à 8 6,60 €
Blood Rain 1 6,60 €
Blue 9,45 €
Blues 1 à 34 5,51 €
Bouddha dx 1, 2 11,40 €
Bremen 1 à 6 5,51 €
BX 5,46 €
C. Tsubasa (37vol) 5,51 €
C. Tsubasa world 1 à 18 5,51 €
C. Tsubasa world Special 5,51 €
C.C. Sakura (12 vol) 6,60 €
Chev. Zodiaque (28 vol) 6,60 €
Chobits 1 à 8 7,13 €
Chonchu 1 à 9 6,60 €
Complex 1 à 4 6,60 €
Comte Cain 1 à 5 4,75 €
Conan 1 à 41 5,46 €
Coq de Combat 1 à 9 7,13 €
Crazy Love Story 1 7,55 €
Da ! Da ! Da ! 1 à 8 6,60 €
Dark Crimson 1 à 3 7,51 €
Dark Striker 1 à 6 6,60 €
Déclic Amoureux 1 5,46 €
Demon King 1, 2 6,60 €
Demon's Diary 1, 2 6,60 €
Devil Devil 1 à 9 6,60 €
DNA² (5 vol) 4,75 €
DN Angel 1 à 5 6,08 €
Aï non Stop 3
Angel Heart 4
Battle Royale 8
Berserk 2
Black Cat 10
Bleu Indigo 8
Dragonball 1 à 41 6,08 €
Dragonball 42 8,54 €
Dragonball sens Jap 1 à 6 14,25 €
Dragonball dx (21 vol) 8,55 €
Dragon Hunter 1 à 5 6,60 €
Duds Hunt 8,50 €
Eden 1 à 9 8,55 €
Eiji 1 à 17 5,46 €
Element Line 1 à 3 6,56 €
Enfer & Paradis 1 à 10 6,54 €
Eternal Sabbath 1 à 3 6,08 €
Eternity 1 à 3 6,60 €
Evangelion 1 à 9 6,08 €
Exaxxion 1 à 6 6,08 €
Fake 1 à 4 7,13 €
Flame of Recca 1 à 19 4,75 €
Flic à Tokyo 1 à 5 5,46 €
Fly (37 vol) 5,51 €
Forget me Not 9,45 €
Fruits Basket 1 à 11 5,46 €
Full Metal Panic 1, 2 9,41 €
Fushigi Yugi 1 à 18 4,75 €
Fushigi Yugi Gembu 1 4,99 €
Galaxy Express 999 1 5,94 €
Gals 1 à 6 5,51 €
Gantz 1 à 8 8,55 €
Genzo 1 à 4 6,08 €
GetBackers 1 à 7 6,60 €
Global Garden 1 à 3 5,46 €
Gokinjo 1 5,46 €
GTO (25 vol) 6,08 €
Gunnm (9 vol) 6,08 €
Gunnm Last Order 1 à 4 6,08 €
Gunnm Dx (6 vol) 11,40 €
Hack// 1, 2 8,17 €
Hagane 1 à 3 8,50 €
Hana Yori Dango 1 à 10 6,08 €
Helising 1 7,13 €
High School 1 à 9 6,60 €
Hikaru no Go 1 à 12 4,75 €
Hoshin 1 à 17 6,08 €
Hungry Heart 1 à 4 6,18 €
Hunter X Hunter 1 à 18 5,46 €
I'll 1 à 13 4,99 €
Ikebukuro W.G.P. 7,55 €
Ikkitousen 1 à 3 9,45 €
Imadoki (5 vol) 4,75 €
Imbéciles Heureux 1, 2 7,13 €
Inugami 1 à 12 7,13 €
Inu Yasha 1 à 15 5,46 €
I.N.V.U. 1 à 4 6,08 €
Is" (15 vol) 4,75 €
Island (7 vol) 8,17 €
Duds Hunt
Eden 9
Eiji 17
GetBackers 7
Hoshin 17
Inu Yasha 15
Kyo 17
L'Anneau Nib. 1
Mars 11
MPD Psycho
Niji-iro Tohgarashi 7
Peridot 3
Jojo 1 à 34 5,51 €
Kaikisen 9,45 €
Kamikaze 1 à 6 9,41 €
Katsuo (10 vol) 6,08 €
Ken Fist Blue Sky 1 à 4 8,50 €
Kenshin (28 vol) 6,08 €
Kimengumi (13 vol) 8,55 €
Kindaichi 1 à 14 4,75 €
King of Fighters 1 à 8 11,88 €
Kiseiju Parasite 1 à 10 6,08 €
Kizuna 1 à 3 7,13 €
Knight Gunner 1 à 3 6,60 €
Koi Koi Seven 1 7,55 €
Kyo 1 à 17 5,46 €
L'Anneau Nibelungen 1 5,46 €
L'Eternité peut-être 1, 2 5,51 €
L'Habitant de l'Infini 1 à 9 9,03 €
La Femme Défigurée 1, 2 5,46 €
La loi de Ueki 1 6,60 €
Lawful Drug 1 à 3 8,55 €
Le Manoir Horreur 1 à 5 5,46 €
Les Bijoux 1 à 3 6,60 €
Les Enfants Pardonnés 1, 2 6,60 €
Le Vilain Petit Canard 1 4,99 €
Lineage 1 à 5 6,60 €
Lone Wolf & Cub 1 à 6 9,49 €
Love Hina 1 à 14 6,60 €
Ludwig II 1 à 3 8,50 €
Magie Intérieure 1 à 4 5,46 €
Magnolia 2 à 10 6,00 €
Marine Blue 1 à 5 6,60 €
Marmalade boy 1 à 8 6,08 €
Mars 1 à 11 6,60 €
Memories of Mask 7,55 €
Metal Brain 1 à 3 6,60 €
Mint na Bokura 1 à 6 6,08 €
Model 1 à 5 6,60 €
Monster 1 à 16 6,60 €
MPD Psycho 1 à 4 7,51 €
MW 1 à 3 4,75 €
Najica 1 à 3 8,54 €
Nana 1 à 8 5,46 €
Nana 9 5,94 €
Naruto 1 à 13 5,46 €
Niji-iro Tohgarashi 1 à 7 6,08 €
Noritaka (18 vol) 6,60 €
One Piece 1 à 23 6,08 €
Paradise Kiss 1 5,94 €
Parallel 1, 2 6,60 €
Patlabor 1 à 5 6,60 €
Peach Girl 1 à 17 5,46 €
Peridot 1 à 3 8,50 €
Ping Pong 1 à 5 9,98 €
Pita Ten 1 6,60 €
Planètes 1 à 3 8,98 €
Player Kill 1 à 5 6,60 €
Plus Again 1 à 6 6,60 €
Priest 1 à 5 6,60 €
Princesse Kaguya 1 à 4 6,60 €
Ragnarök (3 vol) 8,54 €
Ragnarok Abyss 1 à 6 6,60 €
Rahxephon (3 vol) 8,54 €
Ranma 1/2 (38 vol) 6,08 €
Rave 1 à 12 6,08 €
Ray 1 à 3 8,55 €
Red Eyes 1 à 5 6,08 €
Redrum 327 1 7,55 €
RG Veda 1 à 10 8,55 €
Role Playing Girl 1 6,56 €
Rookies 1 à 23 4,75 €
Saint Seiya G 1 8,50 €
Saiyuki 1 à 4 9,69 €
Sanctuary 1 à 5 6,60 €
Say Hello to B.J. 1 à 3 6,08 €
Seimaden 1 à 4 8,55 €
Secret Chaser 1, 2 7,13 €
Shaman King 1 à 22 5,46 €
Shin Angyo Onshi 1 à 8 6,60 €
Shin Kim. Or. Road 1, 2 4,75 €
Shonen 1 à 19 6,60 €
Silent mobius 0 à 8 8,17 €
Sing Yesterday 1 à 3 7,13 €
Sirius 1 6,60 €
Slam Dunk 1 à 30 5,46 €
Step up Love Story 1 à 5 7,51 €
Sweet Lovin' Baby 8,55 €
Tenchi Muyo 1 à 12 6,60 €
Testarotho 1 à 4 7,55 €
The Tarot Cafe 1, 2 8,54 €
Tigre & Dragon 1 11,40 €
Tokyo Babylon 1 à 7 8,55 €
Tomie 1 à 3 8,55 €
Tough 1 à 27 7,13 €
Transparent 1, 2 6,08 €
Tsubasa Reser. Chro. 1 6,60 €
Tsuru 1 7,13 €
Un Eté Andalou 9,45 €
Urukyu 1 à 8 6,60 €
Vagabond 1 à 19 8,55 €
Videogirl Ai (13 vol) 4,75 €
Vitamin 1 à 5 6,60 €
X de Clamp 1 à 18 4,75 €
Yonghi 1 à 9 6,60 €
Yu Gi Oh 1 à 31 5,46 €
Yureka 1 à 7 6,60 €
Yuyu Hakusho (19 vol) 5,46 €
Zetman 1 8,55 €
Zetman nouvelles 4,75 €
Zetsuai (5 vol) 6,08 €
Say Hello to BJ 3
Shaman King 22
Shin Angyo Onshi 8
Slam Dunk 30
Step Up Story 5
Yugioh 31
disponible
Sortie entre le 1er et le 10
Sortie entre le 11 et le 20
Sortie entre le 21 et le 31
Sortie non précisée - contactez-nous
BON DE COMMANDE MANGATEC
Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Mode de règlement : Chèque Mandat
CB : / / / / Exp. : /
Envoi Colissimo Suivi (48H) pour un article : 6,00 €
AL 105
DÉSIGNATION
QUANTITÉS
MONTANT
FRAIS DE PORT
TOTAL
e-mail:
CLIENTS SATISFAITS



Rubrique réalisée par
Doc'Olivier, Doc'Pierre, Doc'Laurent, Doc'Youli,
Doc'Hervé (Clip), Doc'Maryline (Pub) et Doc'Thomas (SFX)

WHAT'S UP DOC ? AU JAPON

LA RENTRÉE D'OCTOBRE S'ANNONCE PARTICULIÈREMENT RICHE. DE NOMBREUSES SÉRIES SONT ADAPTÉES DE MANGA DÉJÀ CONNUS EN FRANCE...

FINS DE SÉRIES

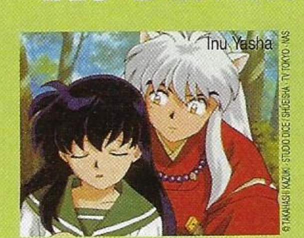
Voici les séries qui ont pris fin au Japon et leur nombre total d'épisodes :

Titre	Nbre
Aishiteruze Baby	26
Bakuretsu Tenshi	24
Dandoh !!	26
DearS	12
FullMetal Alchemist	51
F-Zero Falcon densetsu	51
Galaxy Angel (saison 4)	13
Girls Bravo - 1st Season	11
Inu Yasha	167
Madlax	26
Maria-sama ga miteru – Haru	13
Ninin ga Shinobu den	12
Ragnarok – The Animation	26
Rockman EXE Access	51
Saiyûki Reload Gunlock	26
Samurai Champloo	17
Shura no Toki	26
Tenjô Tenge	24
Tetsujin 28 gô	26
The Mars Daybreak	26
The Melody of Oblivion	24
Yu-Gi-Oh !	224

LES DÉPARTS

TV On remarque que cet automne, plusieurs grandes séries prennent fin :

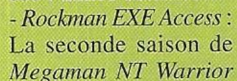
- *Inu Yasha* : Le dessin animé s'achève avec deux épisodes diffusés à la suite fin septembre, les n°s 166 et 167. On ne sait pas encore très bien si la BD va continuer, mais la prépublication atteint déjà 38 tomes et si l'on se souvient bien, *Ranma 1/2* s'était justement arrêté à ce niveau. Enfin, *Inu Yasha* reviendra au cinéma, le temps d'un film, au mois de décembre.


Inu Yasha

- *Yu-Gi-Oh !* : Deux ans et demi de diffusion ininterrompue pour cette série tirée du *manga* de TAKAHASHI Kazuki (après un faux départ en 1998). En revanche, ici, la BD vient bel et bien de s'achever au tome 38. Pourtant, le dessin animé ne va pas totalement s'arrêter car on nous annonce déjà pour octobre une nouvelle série intitulée *Yu-Gi-Oh Duel Master GX*. Création originale ou nouveau *manga* de l'auteur ? À surveiller...


Yu-Gi-Oh GX

- *FullMetal Alchemist* : Cette série du studio Bones qui a remporté l'Anime Grand Prix 2003 prend fin au bout d'un an et 51 épisodes. Elle cède sa place à *Gundam Seed (Destiny)*, série qu'elle avait justement remplacée l'année dernière...


FullMetal Alchemist

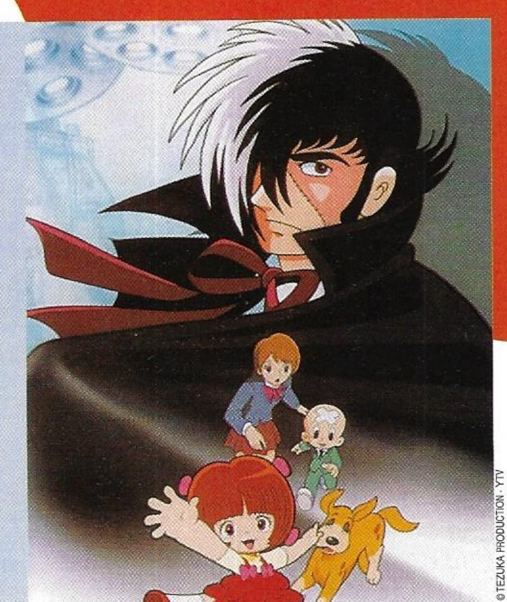
- *Rockman EXE Access* : La seconde saison de *Megaman NT Warrior* prend fin, mais débute aussitôt derrière *Rockman EXE Stream*, une troisième saison !

- *Tenjô Tenge* : Six mois après son lancement, l'adaptation du *manga* *Enfer et Paradis* de OH ! GREAT est déjà terminée avec 24 épisodes.


Tenjô Tenge

Black Jack

TV En décembre 2003, la chaîne Yomiuri TV programmait un téléfilm en quatre parties tirée de la fameuse BD de TEZUKA Osamu (*Le Roi Léo*, *Bouddha*). À partir d'octobre, la chaîne débute une série télévisée réalisée par la même équipe. On retrouve ainsi à la supervision générale TEZUKA Makoto, le propre fils de l'auteur. Si le *design* plus coloré de KAMIMURA Sachiko (*City Hunter*, *Arslan*) est très différent de l'adaptation produite pour la vidéo en 1993 (sortie en France chez AK Vidéo), il s'avère plus proche du dessin original.
Quant aux histoires, elles n'ont rien perdu de leur force puisqu'elles racontent toujours celles de ce chirurgien d'exception, mais qui exerce illégalement sans diplôme, à qui l'on propose souvent des ponts d'or pour intervenir sur des opérations très délicates...



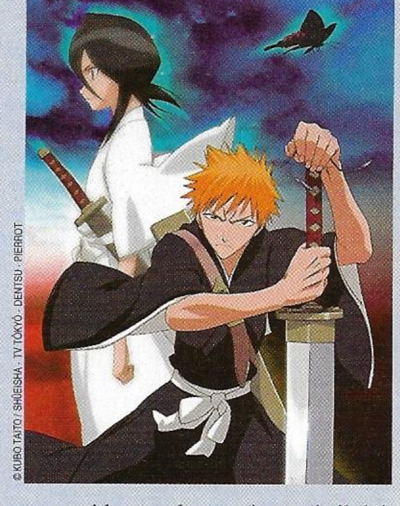
Sôkyû no Fafner

TV Nous sommes dans un futur proche. Le Japon a été rayé de la carte et seuls quelques hommes survivent sur une petite île coupée du monde. Ils y habitent en autarcie dans un complexe scientifique où ils ont mis au point les Fafner, des robots géants seuls capables de tenir tête à un mystérieux envahisseur. La vie a continué ainsi, des enfants sont nés et ont grandi sans connaître le monde extérieur. Mais un jour, le secret est levé et la plus grande pagaille s'installe alors, tandis que l'île subit toujours des assauts extérieurs…


© XEBEC · RYÛGÛSHIMAA

Si le sujet semble s'inspirer de bon nombre de séries de robots, à commencer par *Evangelion Sôkyû Fafner* (également titré *Dead Agressor*) semble trouver son style. On reconnaîtra tout de même le *chara-design* de Hisashi Hirai (*Gundam Seed, Infinite Ryvius*). La mise en scène est assurée par Habara Nobuyoshi (réalisateur de *DN-Angel*, ancien *chara designer* de *Dancougar, Graine de Champion*…). Les musiques sont signées Saitô Tsuneyoshi (*Nazca, Yami no Matsuei*).

BLEACH


© KUBO TAITO / SHUEISHA · TV TOKYO · DENTSU · PIERROT

TV Certains connaissent déjà ce titre puisque le *manga* de Kubo Taito dont il est extrait est publié depuis plus d'un an en France par Glénat. Au Japon, on peut le lire dans le magazine Shônen Jump, le pavé qui a vu naître *Saint Seiya, Dragon Ball* et *Yû Yû Hakusho*.
Dans *Bleach*, un adolescent qui a le pouvoir de voir les esprits attire à lui des fantômes pas toujours très sympathiques. Lors d'un combat contre l'un d'eux, une Shinigami (personne qui guide les âmes perdues) lui confie ses pouvoirs. Désormais, notre garçon est devenu lui-même un guide pour les esprits, mais il doit en même temps assurer sa vie de lycéen…
L'adaptation animée est réalisée au sein du studio Pierrot. La mise en scène est assurée par Abe Noriyuki (*GTO, Yû Yû Hakusho*), le scénario supervisé par Sogo Masashi (*The Prince of Tennis, Soul Hunter*) et les décors par Takagi Sakako (*Hikaru no Go*). Enfin, on retrouve avec plaisir aux musiques un compositeur que l'on n'avait pas entendu depuis longtemps : Sagisu Shirô (*Evangelion, Nadia, Orange Road*).

Sweet Valerian

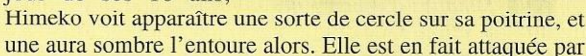
© 2004 CLAMP / VALERIAN PARTY

TV Sweet Valerian sont des personnages créés par les Clamp et visibles sur leur site web (*www.clampnet.com*). Ces créatures sont devenues une petite série animée. Trois jeunes filles habitent la cité d'Ajaran. Il y a Kanoko, Pop et Keito. Un jour, elles font la connaissance d'un personnage mystérieux, « l'ermite aux longues oreilles ». Il va leur demander de lutter contre la bande organisée de Stress. Pour cela, chacune sera accompagnée et aidée par un « Valerian ». Mais ces sauveurs du monde ont tous l'air de peluches ressemblant à des lapins…
À la réalisation, Sakurai Hiroaki (*Da ! Da ! Da !*), au *character design* Yamakawa Yoshinobu (*Di-Gi-Charat*), et l'animation est une nouvelle fois produite par Madhouse (*Sakura, Chobits, X*…).

KANNAZUKI NO MIKO

TV *Kannazuki no Miko* conte les aventures d'un endroit mystérieux caché aux fins fonds du Japon. Il existe là-bas un lycée entouré de verdure, celui d'Otomebashi. Himeko est une étudiante comme les autres et elle va faire la connaissance de Chikane, jeune fille assez présomptueuse issue d'une famille extrêmement riche. Le jour de ses 16 ans, Himeko voit apparaître une sorte de cercle sur sa poitrine, et une aura sombre l'entoure alors. Elle est en fait attaquée par huit chevaliers d'Orochi. Mais pourquoi en veulent-ils à Himeko ? Voici une nouvelle adaptation d'un *manga* publié dans Shônen Ace et dessiné par Kai Shaku. Elle est dirigée par Yanagisawa Tetsuya (*Hand Maid May*). À ses côtés, on retrouve Fujii Maki (*UFO Princess Valkyrie*) au *chara-design*, Murata Gorô (*Kacho Ôji, Godannar*) aux *mechas* et Kubota Mina (*Kaleido Star*) aux musiques. L'animation est produite au studio TNK (*L/R*).

© 2004 KAI SHAKU / KANNAZUKI COMMITTEE





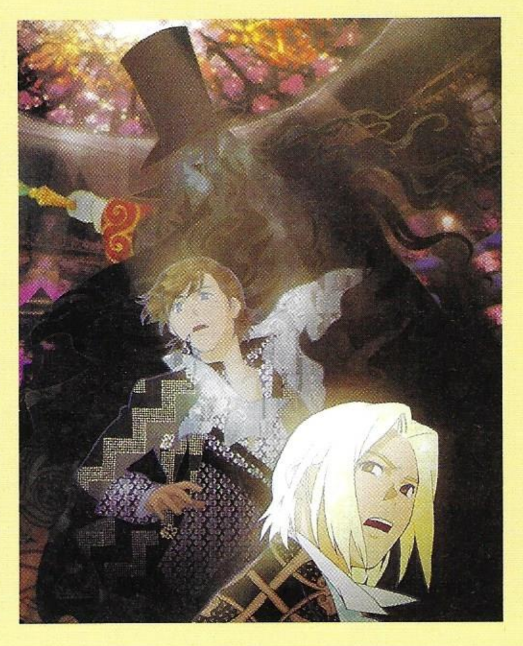
HARUKA NARU TOKI NO NAKA DE Hachiyôshô

TV Ce célèbre jeu de simulation sur PC devient une série télévisée avec deux adaptations en OAV en 2002 et 2003. Akane est une jeune collégienne. Un jour, elle se retrouve propulsée avec ses deux amis Tenshin et Simon, dans le monde de « Kyô », une sorte de monde ressemblant au Japon féodal. Akane renferme sans le savoir une puissance mystique exceptionnelle, celle du « Dieu Dragon ». Elle va alors devoir protéger le monde de Kyô qui est assailli par des démons qui veulent s'emparer de la puissance du Dieu Dragon.
L'œuvre originale dessinée est de Mizuno Mitsuko et publiée dans le magazine Lala aux éditions Hakusensha. Le *chara-design* est signé Ônuki Ken'ichi (*Eight Man, Yotoden*), la réalisation Tsunaki Aki (*Zeguy*).


© MIZUNO MITSUKO · HAKUSENSHA · KOEI CO., LTD / HARUKA COMMITTEE

GANKUTSU-Ô

TV *Gankutsu-ô* (*Le roi de la cave*) est une libre adaptation par le studio Gonzo de l'univers du *Comte de Monte Cristo*, célèbre roman d'Alexandre DUMAS.
À la suite d'un complot, Edmond Dantes, qui devait se marier, est envoyé en prison où il passera pas moins de quatorze années de sa vie. Ayant enfin réussi à s'échapper, il va alors se venger de ceux qui l'ont trahi.
La série dépeint un univers très coloré voire même parfois psychédélique, mais qui ne manque en aucun cas de charme.
L'idée de cette transposition du roman est de MAHIRO Maeda, *mecha designer* de *Nadia le Secret de l'Eau Bleue*, réalisateur de *Blue Submarine N°6*, mais surtout des segments *Seconde Renaissance* d'*Animatrix* dont on reconnaît bien le style. Il signe ici la création des personnages et la mise en scène.
Pour le reste du *staff*, les personnages sont animés par MATSUBARA Hidenori (*Ah ! My Goddess, Sakura Wars*) et KOBAYASHI Makoto (*Venus Wars, Last Exile*) participe à tout ce qui se rapproche du *mecha design*.
Quant à la musique, MAEDA Mahiro s'offre les services de Jean-Jacques BURNEL, le bassiste d'origine française du célèbre groupe anglo-saxon THE STRANGLERS !
Reste à voir comment ce graphisme si particulier va s'animer, mais *Gankutsu-ô* semble être une série hors normes au milieu de cette rentrée. À surveiller de près !





MAI – HIME

TV Le titre *Mai - Hime* joue avec la prononciation japonaise du nom de l'héroïne, Mai, qui est la même que le mot anglais « My ». Il peut ainsi se traduire par *« Ma princesse »*.
Annoncée depuis plusieurs mois dans les magazines spécialisés japonais, il s'agit de la dernière production Sunrise. Au programme, action, jolies filles et monstres !
Tokiha Mai est une jeune fille très proche de la nature et des éléments fondamentaux. Elle manie également le sabre depuis qu'elle est toute petite, ce qui fait d'elle une experte en la matière.
Un jour, alors qu'elle arrive dans son nouveau collège, elle se lie d'amitié avec la jeune Minagi et ses douze autres camarades. Celles-ci font partie d'un club très spécial où chaque membre cultive ses facultés paranormales…
Sur une idée originale de YADATE Hajime (collectif d'auteurs de Sunrise), la série est dirigée par OHARA Masakazu (a participé à *The Big O*) et dessinée par HISAYUKI Hirokazu (OAV de *Cyber Formula Saga, Gear Fighter Dendô*). On notera surtout que les musiques seront composées par KAJIURA Yuki (*Noir, .hack//SIGN*).

BÔKEN Ô BEET

TV Également titré *Beet the Vandel Buster*, ce *manga* édité par Shûeisha est la dernière création du duo SANJÔ Riku et INADA Kôji, les auteurs de *Fly* (*Dragon Quest*). Publié depuis plus de deux ans, le voilà adapté en dessin animé par Tôei Animation pour TV Tôkyô. La réalisation est signée NAGAMINE Tetsuya (directeur de certains épisodes de *Saint Seiya – Hadès* et *Magical Doremi*) et les dessins NAKATSURU Katsuyoshi (*Dragon Ball GT, Digimon*) et YAMAMURO Naoyoshi (*Dragon Ball Z, Dr Slump*).
L'histoire se déroule dans un monde peuplé de démons appelés Vandel. Beet est un jeune garçon courageux qui veut faire partie de ces guerriers, les « Buster », qui luttent sans cesse pour éloigner les ténèbres. Un jour, il assiste à un combat difficile entre cinq guerriers et l'un des monstres les plus puissants. Blessé, il aura la vie sauve grâce au sacrifice des guerriers. Depuis, il a gardé d'eux cinq armes (une épée, une lance, une hache, un canon et un bouclier) et il est plus déterminé que jamais à combattre les Vandel…



SUNABÔZU

TV *Sunabôzu* (*le bonze des sables*) est une autre production du studio Gonzo qui débute en octobre. Tirée d'un *manga* de USUNE Masatoshi publié dans le magazine Comic Beam aux éditions Enterbrain, elle est réalisée par Inagaki Takayuki (*Peace Maker Kurogane*). On retrouve également YAMAGUCHI Hiroshi (*Gate Keepers*) au scénario, YOSHIMATSU Takahiro (*Trigun*, films de *Slayers*) aux dessins et TANAKA Kôhei (*Sakura Wars, One Piece*) aux musiques !
La série met en scène un personnage cynique et atypique. La Terre a été dévastée (une fois de plus), et la plaine du Kantô n'est plus qu'un vaste désert. Il renferme pourtant quelque part une fortune en or, si bien que de nombreux chercheurs tentent de s'aventurer dans cet enfer mortel pour essayer de le trouver…

NEWS DVD
RÉÉDITIONS, SORTIES...

▷ SAKURA TAISEN - LE NOUVEAU PARIS VOL. 1 : C'est le titre (en français) de la nouvelle série d'OAV de *Sakura Wars*, dont le premier DVD sortira le 20/10 (Réf. : HSB-18, 5 800 ¥).

▷ YAIBA – DVD-BOX : Le premier succès animé d'AOYAMA Gosho (*Détective Conan*) ressort en DVD le 29/10. L'auteur en a d'ailleurs illustré le coffret (Réf. : SDV-2969D, 52 000 ¥).



▷ CUTIE HONEY FLASH – THE MOVIE : Pour achever la réédition complète de tout ce qui tourne autour de *Cherry Miel*, voici venir le 21/10 ce film de 38 minutes sorti en 1997. C'est malheureusement en VO avec pour seul bonus une galerie d'images et la bande annonce cinéma (Réf. : DSTD-2355, 3 800 ¥).

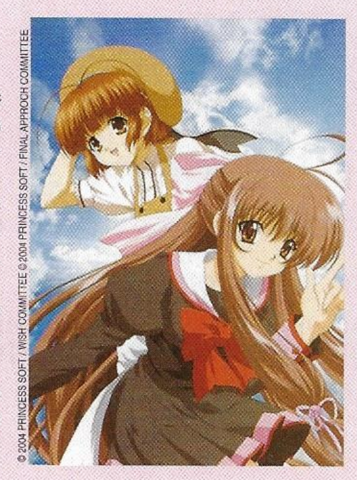


▷ MACROSS ZERO VOL. 5 : Le dernier épisode de la dernière série en date de *Macross* sortira en VO le 22/10 (Réf. : BCBA-1336, 5 000¥).

▷ GATCHAMAN F – BOX 1 : C'est le 27/10 que sortira la première moitié des épisodes de la troisième et dernière série de *Gatchaman* (*La Bataille des Planètes*), restée inédite en France (Réf. : XT-1614, 23 500 ¥).

Wish & Final Approach

TV *Wish* et *Final Approach* sont deux jeux d'aventure sortis sur PS2. Chacun de ces jeux comporte des scènes animées et celles-ci vont servir de base à deux séries développées en parallèle, mais dont l'univers reste proche. *Wish* conte les aventures d'un jeune garçon qui se retrouve orphelin à la suite de la mort de ses parents dans un accident. Depuis, il fait toutes les nuits le même rêve. Cela a-t-il une signification ? *Final Approach* conte les aventures de Kyô et de sa soeur Tane qui voient un jour apparaître Uta, une jeune fille venue d'une autre dimension…
Ces deux séries sont évidemment diffusées sur la même chaîne satellite, Kids Station, et il est conseillé de les suivre tous les deux.



Mankatsu

TV Diffusée cet été sur la chaîne Wowow, cette série est passée complètement inaperçue. Pourtant, il s'agit de l'adaptation d'un des premiers *manga* de MONKEY PUNCH, l'auteur de *Lupin III / Edgar détective cambrioleur*. Réalisée chez TMS par ÔGA Shunji (*The Hard, Amon Saga*), elle est animée par MASUDA Toshihiko (*Cybersix*). Elle nous entraîne sur les traces d'un personnage haut en couleur, dragueur, un peu roublard, véritable clone de Lupin, en somme…



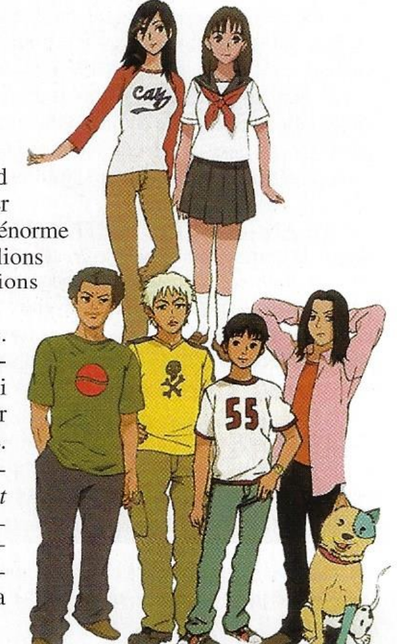
GRENADIER



TV *Grenadier* conte les aventures de Rushuna, une fille experte dans le maniement des armes à feu. Ce type d'arme est devenu extrêmement rare dans le monde où elle évolue, un monde dévasté par des guerres incessantes. Rushuna a entendu parler d'un guerrier extrêmement puissant, le « Grenadier »…
Cette série diffusée sur la chaîne Wowow est l'adaptation d'un *manga* de KAISE Sôsuke publié dans Shônen Ace aux éditions Kadokawa. C'est le studio Live qui produit l'animation supervisée par KÔJINA Hiroshi, ancien animateur et *chara-designer* de *City Hunter*. Elle est réalisée par un spécialiste des séries « western » : NISHIMURA Satoshi (*Trigun*).

BECK

TV *Beck* est à l'origine un *manga* de SAKUISHI Harold racontant les aventures de jeunes gens qui vont former un groupe de rock. Cette BD connaît actuellement un énorme succès au Japon puisqu'elle a déjà atteint sept millions d'exemplaires vendus. En France, ce sont les éditions Delcourt qui la publient depuis le mois de juillet.
Tanaka Yukio est un jeune garçon comme tant d'autres. Un jour, il sauve la vie du chien Beck, et fait la connaissance de son maître, Minami Ryûsuke, un guitariste qui a longtemps vécu aux États-Unis. Yukio va alors entrer dans le groupe Beck et découvrir le monde de la musique. C'est au studio Madhouse qu'a été confié le soin d'adapter ce *manga*. Le réalisateur KOBAYASHI Osamu (*Max et Cie, Creamy*) dirige l'ensemble tout en écrivant le scénario. Le *character design* est réalisé par un novice, HORI Motonobu, qui a travaillé en tant qu'animateur sur quelques grands films comme *Metropolis* ou *Le Voyage de Chihiro*. Quant à la partie musicale, elle sera assurée par le groupe de rock japonais BEAT CRUSADERS. La série débutera en octobre sur TV Tôkyô.





WHAT'S UP DOC ? AUX U.S.A.

UN PETIT TOUR OUTRE-ATLANTIQUE POUR SAVOIR CE QUI RISQUE DE NOUS ARRIVER LES MOIS PROCHAINS....

NEWS DVD
SORTIES DU MOIS

▷ ADVENTURES OF THE GALAXY RANGERS : Certains se souviennent peut-être de cette série vue en 1987 sur Antenne 2 en France. Quelques épisodes ressortent sur ce DVD en VO.

▷ BIONICLE 2 – LEGENDS OF METRU NUI : La suite des personnages en 3D, inspirés des nouveaux jouets Lego, sortira le 14/10.

▷ GARFIELD – THE MOVIE : Le film de Garfield sorti cet été en France au cinéma sera déjà disponible en DVD Zone 1 le 19/10 avec une piste française.



© HANNA BARBERA PRODUCTION © TBS, INC

▷ WACKY RACES – THE COMPLETE SERIES : Connue en France sous le nom *Les Fous du Volant*, série mettant en scène les fameux Satanas et Diabolo, l'intégralité des épisodes sortira en DVD le 19/10. Ceux-ci seront même dotés de sous-titres et d'un doublage français, ainsi que de nombreux bonus : interviews de dessinateurs des studios Hanna-Barbera, rétrospective et documents d'époque.

▷ MULAN – SPECIAL EDITION : Le film *Mulan* de Disney sera réédité le 26/10 dans une version double DVD accompagnée de nombreux bonus : scènes coupées, nouveaux clips, *making-of*, commentaire audio. Une piste française québécoise est présente sur le disque.

▷ TOM & JERRY – SPOTLIGHT COLLECTION : Ce double DVD qui sortira le 19/10 contiendra 40 courts métrages du chat et la souris. Dotés de sous-titres français, ils sont accompagnés de quelques bonus : une séquence avec Gene KELLY, des commentaires audio et une séquence sur l'enregistrement de la musique par l'orchestre de la MGM.

MORT DE FRANK THOMAS

DIVERS Disparition le 8 septembre de Frank THOMAS à l'âge de 92 ans. Il était l'un des « Nine Old Men », neufs animateurs qui ont été les piliers des premiers films Disney, ceux qui ont conçu et animé des personnages aujourd'hui mythiques. Frank THOMAS avait animé la Belle et le Clochard dans la scène « des spaghettis ». Il intègre le studio Disney en 1934 et participe à la réalisation de *Blanche-Neige et les Sept Nains*. Sur *Pinocchio*, il anime la chanson *I'v got no Strings*, mais aussi le capitaine Crochet dans *Peter Pan* ou la Reine de Cœur dans *Alice au Pays des Merveilles*. À la retraite depuis 1978, il a cependant participé à l'écriture de plusieurs ouvrages, dont les fameux *Disney Animation : The Illusion of Life* et *The Disney Villain*.



© WALT DISNEY

Autre disparition

DIVERS Après Jerry GOLDSMITH, c'est le compositeur Elmer BERNSTEIN qui nous a quittés le 18 août dernier à l'âge de 82 ans. Connu pour avoir signé les B.O. de quelques monuments du cinéma américain (*Les Dix Commandements, Les Sept Mercenaires*), il avait aussi participé à quelques dessins animés, notamment *Taram et le chaudron magique* et le premier *opus* de *Heavy Metal*.



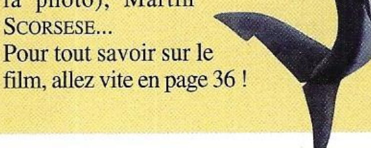
Shark Tales

CINÉ C'est le 1er octobre que le film des studios DreamWorks / PDI (*Shrek, Fourmiz*) sortira massivement aux États-Unis. C'est assurément la sortie du mois, en attendant *The Incredibles*, prochain film Pixar / Disney. Côté promotion, une pléiade de stars a été recrutée pour assurer les voix en version originale : Will SMITH, Angelina JOLIE, Robert De NIRO (venus présenter le film au festival de Venise, sur la photo), Martin SCORSESE...

Pour tout savoir sur le film, allez vite en page 36 !

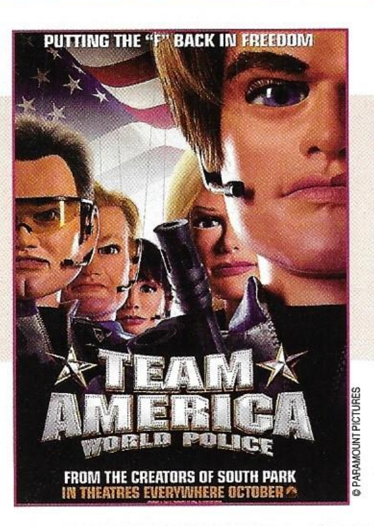


D.R.



© 2004 DREAMWORKS LLC

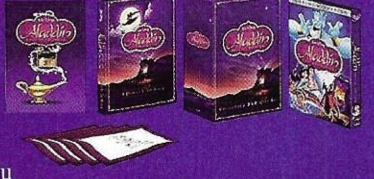
TEAM AMERICA : WORLD POLICE



© PARAMOUNT PICTURES

CINÉ Le 15 octobre sortira au cinéma la dernière création de Trey PARKER et Matt STONE, les auteurs du très satirique *South Park*. Team America promet d'être tout aussi provoquant car ce film nous plonge au cœur d'un commando qui parcourt le monde pour contrer le terrorisme international. Mais attention, leurs méthodes sont souvent expéditives. Caricature ? Pas si sûr, et c'est bien ce qui risque de choquer l'Amérique. En pleine campagne présidentielle, le film va certainement faire parler de lui. Après l'animation façon papiers découpés de *South Park*, ce sont des personnages marionnettes à la *Thunderbirds* qui constituent l'esthétisme du film. Un long métrage politique, produit toutefois par Paramount, qui devrait sortir en mars 2005 en France.

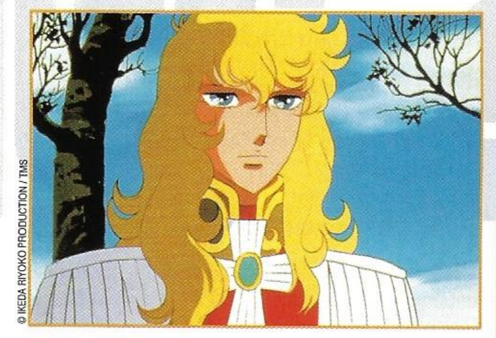
ALADDIN



VIDÉO Disney a organisé une sortie mondiale pour l'édition DVD d'*Aladdin*. Aux États-Unis, c'est le 5 octobre que le film sera disponible à la vente, mais contrairement à la France, deux éditions sont prévues : une dite *Platinum Edition*, avec deux DVD dont le contenu est équivalent à ceux qui sortent chez nous, et une seconde dite *collector*. En fait, elle contient la même chose au niveau des DVD, mais elle est présentée dans un *packaging* plus soigné et plus imposant contenant une série de croquis (dessinés pour l'occasion par les animateurs du film), un morceau de pellicule et un livret accompagnant le DVD.

WHAT'S UP DOC ? EN FRANCE

LA RENTRÉE PASSÉE, C'EST PLUTÔT CALME DU CÔTÉ TÉLÉVISION. EN REVANCHE, LES PRÉVISIONS VIDÉO SONT TOUJOURS AUSSI NOMBREUSES !



FRANCE 5

TV C'est déjà le 18 octobre que prendra fin dans Midi les Zouzous *Cynthia ou le rythme de la vie* qui ne compte que 19 épisodes. Pour la remplacer, France 5 programme un grand classique qui nous fera revivre l'histoire de France vue par les Japonais : *Lady Oscar*.
Ceux qui reçoivent la chaîne 24 heures sur 24 grâce au câble ou au satellite pourront également suivre une rediffusion des *Mystérieuses Cités d'or* chaque week-end dans Bonsoir les Zouzous après 19 h, et ce à partir du 5 octobre (à la place de *Signé Cat's Eyes*).

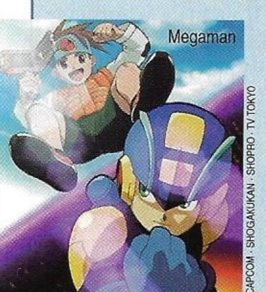
DUEL MASTERS SUR M6

TV Découverte cet été sur Canal J, la série *Duel Masters* est diffusée depuis septembre sur M6. Produite au Japon et tirée d'un jeu de cartes, elle s'inscrit dans la lignée de *Yu-Gi-Oh !* puisqu'on y fait la connaissance de Shobu, un jeune garçon qui peut accéder à un monde parallèle basé sur un jeu de cartes.

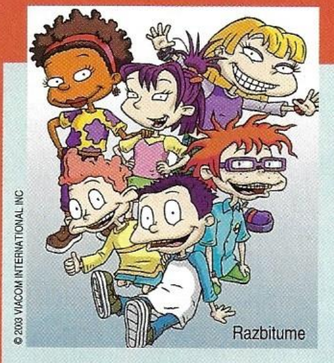


JETIX

TV Déjà diffusé depuis septembre sur TF1, *Megaman NT Warrior* arrive sur Jetix (nouveau nom de la chaîne Fox Kids) à partir du 23 octobre à 17 h 45 (deux épisodes), puis tous les jours à 18 h 10. Tiré d'un célèbre jeu vidéo japonais développé par Capcom, cette adaptation est très récente et s'inscrit dans la lignée de *Pokémon* et *Yu-Gi-Oh !* Pour plus d'informations, lire l'article page 78. À retenir également, la fin de la série *Shaman King* avec l'arrivée d'épisodes inédits à partir du 9 octobre, tous les jours à 13 h 45 et 18 h 35.


Megaman

LA RENTRÉE DE TF1


Razbitume

TV Il nous manquait un aperçu des principales nouveautés arrivées depuis septembre dans la case jeunesse de TF1 :
- *Razbitume* : De la moquette de leur maison, ils passent au bitume des rues. Dans *Razbitume*, on retrouve tous les personnages des *Razmokets*, mais dix ans plus tard. Leurs relations n'ont pas vraiment changé, mais ils vivent de nouvelles aventures. Une production Nickelodeon à voir mercredi en fin de matinée.
- *Zoé Kézako* : Cette production française de 26 x 13' est tirée d'un célèbre livre pour enfants de Véronique Saüquère. Une production entièrement digitale signée Sparkling (ancien habillage TO3 de France 3) diffusée chaque mercredi matin. Zoé Kézako est une petite fille débordant d'énergie qui ne se laisse jamais abattre…
- *Pororo* : Nous avions déjà évoqué les aventures de ce petit pingouin lors du compte rendu du festival d'Annecy. Ce dessin animé réalisé en 3D nous vient de Corée. Il est diffusé le mercredi.
- *Megaman NT Warrior* : Un jeune garçon plonge au cœur d'un jeu vidéo. Une série japonaise, remaniée ici par les Américains, à suivre le samedi matin (lire page 78).
Et aussi : une troisième saison inédite de *Totally Spies* (Marathon Production), de nouveaux épisodes de *Franklin* (la tortue préférée des tout-petits) et prochainement, une nouvelle série de *Boule et Bill* (produite par Dargaud Marina).

Zoé Kézako





Pororo

Petit Vampire

TV Créé par Joann Sfar, un jeune auteur et dessinateur, *Petit Vampire* a déjà donné naissance à cinq albums de BD et à plusieurs romans publiés chez Delcourt. En octobre, France 3 diffusera pendant les vacances de la Toussaint son adaptation animée. Produite par Story, France Animation et Télégaël, la série compte 52 épisodes de 13 minutes où l'on retrouvera toute une galerie de personnages farfelus déjà bien connus des lecteurs : Claude le crocodile, Fantomate le chien rouge et Michel, le petit garçon qui rencontre notre Petit Vampire. Entièrement réalisé et financé en France, ce dessin animé sort un peu des sentiers battus. Chose peu commune, l'auteur s'est particulièrement impliqué dans sa réalisation, s'entourant, de l'écriture jusqu'à la musique, de gens proches, lui conférant ainsi un ton particulier. Si l'animation reste assez minimaliste, une attention spéciale a été portée sur les histoires, les voix et la musique. Au final, nous avons affaire à un programme original, loin des grandes productions internationales un peu trop lisses. À découvrir !

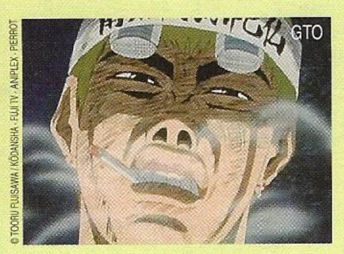


Cine Cinema Famiz

TV Le long métrage *Corto Maltèse – La cour secrète des Arcanes* sera diffusé le 1er octobre à 21 h sur l'une des chaînes cinéma de Canal Satellite. Enfin, le mercredi 6 octobre à 15 h 05, seront diffusés à la suite les deux films de *Fievel*, deux longs métrages qui ne sont toujours pas sortis en DVD en France !



La Kaz sur Canal +



© TOORU FUJISAWA / KODANSHA · FUJI TV · ANIPLEX · PIERROT

TV Deux rectifications, pour commencer, à propos du nouveau rendez-vous de Canal + :
- *GTO*, diffusé depuis début septembre chaque jour de la semaine à 18 h, est accessible à tous, en clair.
- Nous évoquions dans le dernier numéro la prochaine diffusion dans cette case de la série TV de *Ghost in the Shell – Stand Alone Complex*, mais ce ne sera pas le cas. Néanmoins, la série devrait arriver sur une chaîne du câble…

GTO ne comptant que 43 épisodes, le programme s'achèvera en octobre. Ce n'est pas encore totalement confirmé au moment où nous bouclons ces lignes, mais c'est la série déjantée *Excel Saga* qui devrait lui succéder. Cette production japonaise du studio JC Staff raconte l'histoire de deux agents spéciaux extraterrestres qui font gaffe sur gaffe. Une série complètement allumée où l'auteur n'hésite pas à intervenir, même s'il se fait souvent rembarrer par ses personnages…
Notez enfin que Canal + prévoit également de programmer la série *Noir* (éditée en DVD par Dybex).



© 1999 KOSHI RIKDO / SHONEN GAHOSHA · VICTOR ENTERTAINMENT

MANGAS



© TATSUNOKO

TV La chaîne ayant complètement réorganisé sa grille début septembre, le mois d'octobre est plutôt calme au niveau nouveautés. La plupart des séries se poursuivent, mais on notera quand même l'arrivée le 27/10 de *Julie et Stéphane*, en remplacement de *Lady Oscar*. Cette courte série produite en 1985 par le studio Tatsunoko ne fut diffusée qu'une seule et unique fois à la télévision, en septembre 1988 sur France 2. L'histoire se déroule en France pendant la Seconde Guerre mondiale. Julie est une jeune fille qui a perdu la mémoire après un accident d'avion. Sauvée par un jeune garçon, Stéphane, elle doit fuir à travers l'Europe en guerre pour retrouver ses origines… Une série très courte (20 épisodes) aux jolis dessins signés TAKADA Akemi (*Creamy, Max et C*^ie^) et dont la B.O. est signée HISAISHI Joe (*Princesse Mononoké, Le Voyage de Chihiro*).
En octobre sur Mangas, on retrouvera également *Saiyuki* (le 15/10 à la place de *Vandread*) et *Blue Seed* (le 20/10 à la place d'*Albator 84*).

Impression de montagne et d'eau



CINÉ Le 6 octobre, Les Films du Paradoxe (exploitant de *Goshu le violoncelliste, La Légende de la forêt*…) sortent en salle *Impression de montagne et d'eau et autres histoires*, un ensemble de quatre courts et moyens métrages chinois réalisés au cours des années 80.
La mante religieuse et *L'épouvantail* de HU Jijqing, *Les singes qui veulent attraper la lune* de ZHOU Keqin et *Impression de montagne et d'eau* de TE Wei (le segment le plus long, 19 minutes), tous ces dessins animés sont sans parole et se basent sur des légendes ou des proverbes chinois. Mais surtout, ils utilisent chacun des techniques d'animation très particulières : lavis découpé (peinture au lavis sur des formes découpées et animées), textures rappelant les anciennes peintures sur soie, papier déchiré ou lavis animé à l'encre de Chine et à l'aquarelle. Projetés et primés dans de nombreux festivals à travers le monde, ces dessins animés sont de petits bijoux, fleurons d'une production artisanale et unique, malheureusement aujourd'hui disparue.

D.R.

TPS CINEXTREME

TV Le film de René Laloux *Les Maîtres du Temps* sera diffusé sur la chaîne Cinextreme de TPS le dimanche 17 octobre à 18 h. Un classique à voir ou à revoir.

KAENA LA PROPHÉTIE

TV Le premier long métrage français réalisé entièrement en 3D par Chris DELAPORTE et Pascal PINON sera sur Canal + le 04/10 à 1 h 45.

AB1

TV Notons un changement d'horaire pour *Juliette je t'aime* dont la diffusion devient quotidienne à 17 h 45 à partir du 25/10. Elle remplace ainsi *Jeanne et Serge* qui prend fin.


© TAKAHASHI RUMIKO / SHOGAKUKAN · FUJI TV · KITTY FILM

BOOMERANG

TV *Grangallo Tirevite* est un cheval justicier du Far West qui doit toujours compter sur son fidèle ami Petitro. Cette série produite en 1961 par Hanna-Barbera est à découvrir sur la chaîne Boomerang à partir du 1er octobre, tous les jours à 10 h 35 et 20 h 25.


© HANNA BARBERA PRODUCTIONS INC 2004 / TBS INC

TÉLÉTOON

TV En octobre, Télétoon accueille *Beyblade G-Revolution*. Il s'agit de la troisième série de *Beyblade*, soit 52 nouveaux épisodes diffusés au Japon en 2003. On y retrouvera les anciens personnages, mais aussi de nouveaux, et tous devront lutter au sein d'un nouveau championnat de toupies pour affronter les Saint-Shields et leurs spectres invisibles ! Tout ceci pour déjouer un redoutable complot mis en place par le docteur B… Des aventures à suivre du lundi au vendredi à 18 h et le week-end à 16 h.

© HUDSON SOFT / TAKARA · BEYBLADE PROJECT · TV TOKYO

GANG DE REQUINS


© 2004 DREAMWORKS LLC

CINÉ Pour son nouveau film d'animation en 3D, DreamWorks a choisi une sortie mondiale en octobre, précédant ainsi de quelques semaines l'arrivée du prochain film Pixar / Disney, *Les Indestructibles*. Les deux studios se lancent donc cette année dans une attaque quasi frontale sur la conquête des salles de la fin d'année !
Gang de Requins nous dévoile une mafia sous-marine très différente du *Monde de Nemo*. Le film se place d'emblée sur le ton de la comédie, même s'il est certainement moins audacieux que *Shrek*. Pour plus d'infos, lire l'article page 36 en attendant sa sortie en salle, le 13 octobre en France.

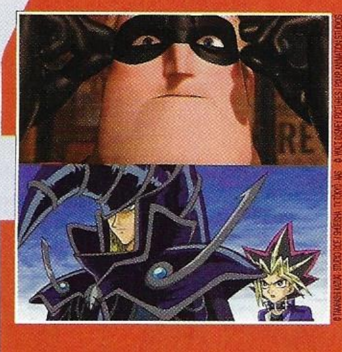
LE SORTILÈGE DES TROIS LUTINS

CINÉ Ce film tchèque de 1980 est le dernier réalisé par Karel ZEMAN (*Sindbad*). Il ressort au cinéma le 13 octobre distribué par Gébéka. Un berger tombe amoureux d'une fée qui devient mortelle pour répondre à son amour. Mais elle est retenue prisonnière…


D.R.

CHIFFRES CINÉMA

CINÉ Au moment où nous écrivons ces lignes, ni *Steamboy*, ni *Oseam* ne sont encore sortis. Rendez-vous le mois prochain pour connaître leur succès. En attendant, le dernier bilan de l'été confirme *Shrek 2* comme un succès réussi. Avec 7 millions d'entrées, il égale *Harry Potter 3* et se classe comme le cinquième meilleur film de l'année. *La Légende du Cid* réalise seulement un peu plus de 7 000 entrées sur Paris, un maigre succès qui sera certainement rattrapé par de meilleurs résultats en vidéo. Enfin, *La Ferme se rebelle* de Disney totalise 793 000 entrées ; c'est en revanche minuscule pour un film Disney de cette importance.

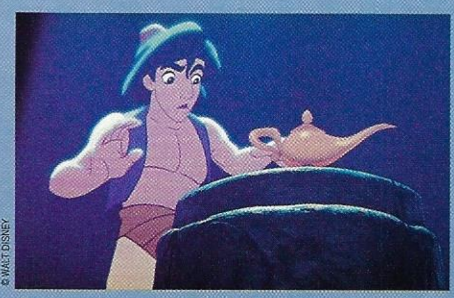


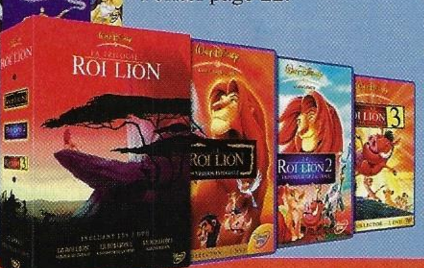
CINÉ PLANNING CINÉMA

Date	Titre (Origine)	Distributeur
06/10	*Impression de montagne et d'eau* (Chine)	Les films du Paradoxe
13/10	*Gang de Requins* (États-Unis)	UIP
	Le Sortilège des trois lutins (République Tchèque)	Gébéka
	L'Enfant au Grelot (France)	Folimage
10/11	*Yu-Gi-Oh !*	Warner
24/11	*Les Indestructibles*	Buena Vista
	Contes Persans (République Tchèque)	Gébéka
01/12	*Ghost in the Shell 2 – Innocence* (Japon)	UIP
08/12	*Trois Rois Mages* (France)	Carrère
15/12	*Le Mercenaire* (France, Espagne)	—

ALADDIN

VIDÉO C'est le 6 octobre que sortira pour la première fois en DVD *Aladdin* des studios Disney. Dans la lignée des *collector* de *La Belle et la Bête* et du *Roi Lion*, Buena Vista s'est démené pour proposer une édition *collector* truffée de bonus : archives, scènes oubliées, interviews d'époque et récentes, tout sera dévoilé sur la création de ce classique qui a déjà plus de dix ans ! Tout est détaillé en rubrique Péritel page 22.


© WALT DISNEY



Et pour ceux qui s'intéressent uniquement au film, sachez que le 20 octobre sortira un coffret contenant le long métrage, mais aussi ses deux suites réalisées pour la vidéo : *Le retour de Jafar* et *Le roi des voleurs*. Dans le même genre, Buena Vista proposera aussi un coffret regroupant les trois *opus* du *Roi Lion*. Désormais, Buena Vista ne proposera plus une mais deux éditions *collector* de prestige de ses grands classiques. Prochain titre prévu, *Bambi*, début 2005.

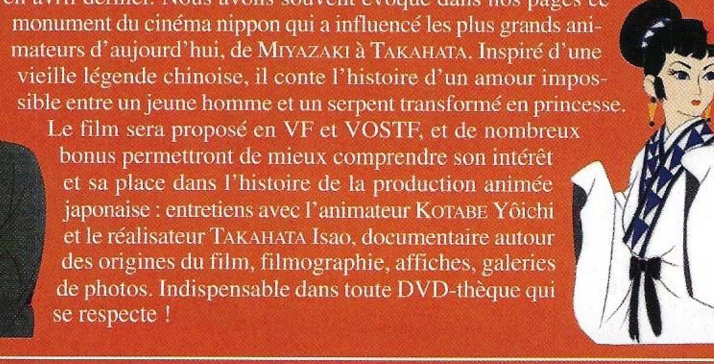
Retour de Flamme

VIDÉO *Retour de Flamme* était le titre d'une émission de Serge BROMBERG sur France 5. C'est également celui d'une collection de DVD rassemblant des vieux films collectés et restaurés par l'animateur-producteur. Dans le volume 3 à paraître le 8 octobre chez Lobster, plusieurs courts métrages d'animation : un Cartoon Factory des frères FLEISCHER, un dessin animé de Tex AVERY et des publicités animées. L'ensemble est en VO et VF avec un sous-titrage pour malentendants (quand il y a des dialogues), agrémenté de documents d'époque, d'analyses et de commentaires de Serge BROMBERG. Un *must* pour tous les amoureux des vieux *cartoons*.



Le Serpent Blanc en DVD

VIDÉO Le 20 octobre, Wild Side Video proposera à la vente *Le Serpent Blanc* (*Hakujaden*), le premier long métrage d'animation japonais en couleur qui avait bénéficié d'une petite sortie cinéma en avril dernier. Nous avons souvent évoqué dans nos pages ce monument du cinéma nippon qui a influencé les plus grands animateurs d'aujourd'hui, de MIYAZAKI à TAKAHATA. Inspiré d'une vieille légende chinoise, il conte l'histoire d'un amour impossible entre un jeune homme et un serpent transformé en princesse.
Le film sera proposé en VF et VOSTF, et de nombreux bonus permettront de mieux comprendre son intérêt et sa place dans l'histoire de la production animée japonaise : entretiens avec l'animateur KOTABE Yôichi et le réalisateur TAKAHATA Isao, documentaire autour des origines du film, filmographie, affiches, galeries de photos. Indispensable dans toute DVD-thèque qui se respecte !


© TOEI ANIMATION

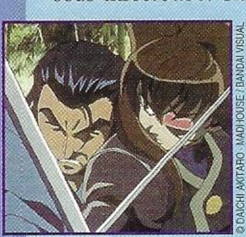
Candidate for Goddess

VIDÉO Ce titre inédit devrait être disponible en DVD chez Beez depuis fin septembre. *Candidate for Goddess* est une série de 12 épisodes sortie au Japon en 2000 sous le nom de *Megami Kôhosei*. Produite au sein du studio Xebec (*Nadesico*), elle nous emmène vers une lointaine galaxie car les hommes ont dû quitter la Terre. Ils arrivent sur la planète Zion dont les conditions de vie semblent compatibles avec la nôtre. Mais voilà, elle est déjà habitée par de mystérieuses créatures… L'intégralité des épisodes sortira directement en DVD en VO sous-titrée.



Jubei Chan

VIDÉO Cet autre titre sera également déjà disponible début octobre chez Beez en VO sous-titrée. *Jubei Chan* est une comédie de 13 épisodes imaginée en 1999 par DAICHI Akitarô (*Fruits Basket*) et produite par Madhouse. Jubei Chan est une jeune fille d'aujourd'hui et elle se voit confier un bandeau qui la transforme en experte du sabre. Elle descend en effet d'une grande lignée de samouraïs et devra ainsi prendre une revanche vieille de 300 ans…



The Prince of Tennis

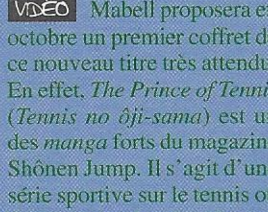


VIDÉO Mabell proposera en octobre un premier coffret de ce nouveau titre très attendu. En effet, *The Prince of Tennis* (*Tennis no ôji-sama*) est un des *manga* forts du magazine Shônen Jump. Il s'agit d'une série sportive sur le tennis où des adversaires s'affrontent avec la même hargne que les équipes de foot dans *Olive et Tom*. Un dessin animé qui suscitera peut-être des vocations… Son adaptation animée a débuté en octobre 2001 sur la chaîne TV Tôkyô, et elle se poursuit toujours aujourd'hui ! Mabell vient d'acquérir une centaine d'épisodes (sur les 150 actuellement diffusés au Japon) qui sortiront par coffrets en version originale sous-titrée.

ACTU DVD

▷ T'CHOUPI : LE MYSTÈRE DES JOUETS
Le film de *T'Choupi*, sorti dans les salles en avril dernier, sera disponible en DVD chez Universal le 20 octobre.

▷ HAMTARO VOL. 3
France Télévision Distribution sortira le 6 octobre un troisième DVD contenant quatre nouveaux épisodes (en VF) des aventures du petit hamster.



▷ AZUMI



Édité par CTV dans un superbe coffret DVD *collector*, *Azumi* est un film *live* tiré d'un *manga* de KOYAMA Yû, auteur plusieurs fois adapté en *anime* avec *Genki*, une série sur la boxe vue sur Canal + et *Oi Ryûma* (inédit en France). Les musiques d'*Azumi* sont par ailleurs signées IWASHIRO Tarô (film de *Kenshin, H2*).

ANNONCÉS POUR OCTOBRE EN DVD

.HACK//SIGN Vol. 5	VO, VF	Beez
ARJUNA Vol. 1	VO, VF	Dybex
AH ! MY GODDESS (OAV) – Intégrale Collector	VO, VF	Kaze
AYASHI NO CERES Vol. 4	VO	Dybex
BERSERK Vol. 7 (fin)	VO	Dybex
GET BACKERS Vol. 2	VO	Kaze
GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX Vol. 1	VO, VF	Beez
GTO Vol. 8	VO	Kaze
HEAT GUY J – Coffret 1	VO	Déclic Images
HUNTER X HUNTER – Double-pack Vol. 1	VO	Dybex
IKKI TOUSEN Vol. 1	VO, VF	Kaze
INU YASHA Vol. 7	VO	Dybex
KENSHIN – Série TV Vol. 12	VO	Dybex
KIDDY GRADE – Coffret 2 (fin)	VO	Déclic Images
L'ARME ULTIME – Intégrale Collector	VO	Déclic Images
LAST EXILE – Coffret 2 (fin)	VO	Déclic Images
LES 12 ROYAUMES – Coffret 1	VO	Kaze
LOUIE THE RUNE SOLDIER – Coffret 1	VO	Déclic Images
MAX ET COMPAGNIE – Coffret 2	VO	Déclic Images
MOLDIVER – Intégrale	VO, VF	Kaze
NILS HOLGERSSON – Coffret 2 (fin)	VF	IDP
PLEASE TEACHER ! Vol. 2	VO	Dybex
PRETEAR Vol. 4 (fin)	VO	Dybex
PRINCESS TUTU – Coffret 1	VO	Déclic Images
RANMA 1/2 – Coffret 2	VO	Déclic Images
RAYEARTH (OAV) – Intégrale	VO, VF	Kaze
SAKURA MAIL – Complete Collection	VO	Dybex
SERPENT BLANC (LE) – Collector	VO, VF	Wild Side Video
SHAMANIC PRINCESS Vol. 2 (fin)	VO	Beez
SOL BIANCA : THE LEGACY – Intégrale Collector	VO, VF	Déclic Images
TCHAOU ET GRODO – Coffret 1	VF	Déclic Images
THE PRINCE OF TENNIS – Coffret 1	VO	Mabell
WITCH HUNTER ROBIN Vol. 6	VO	Beez
X – Intégrale	VF	Déclic Images
YUKIKAZE Vol. 2 (fin)	VO	Beez
YÛ YÛ HAKUSHO – Coffret 1	VO, VF	Dybex

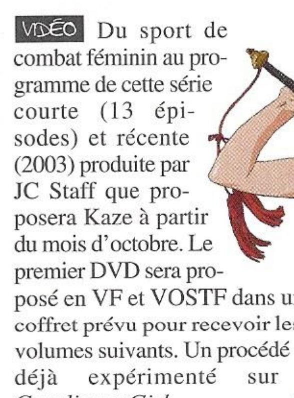
SAKURA MAIL Perfect Collection



VIDÉO Dybex proposera en octobre l'intégralité de la série d'OAV *Sakura Mail*, plus connue sous le nom de *Sakura Tsûshin* ou *Sakura Diaries*. Ces six épisodes racontent la vie de Tôma, un étudiant qui doit héberger une cousine qu'il n'a pas vu depuis fort longtemps et qui est devenue très jolie… Imaginée par U-JIN, auteur de nombreux *manga* érotiques dont le célèbre *Angel*, cette série reste en revanche très *soft* !

IKKI TOUSEN

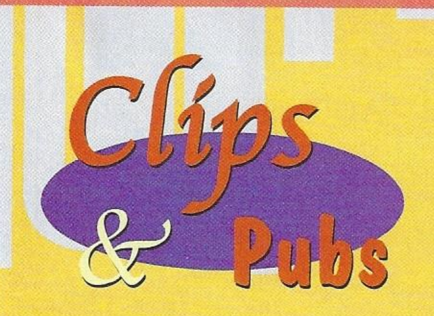
VIDÉO Du sport de combat féminin au programme de cette série courte (13 épisodes) et récente (2003) produite par JC Staff que proposera Kaze à partir du mois d'octobre. Le premier DVD sera proposé en VF et VOSTF dans un coffret prévu pour recevoir les volumes suivants. Un procédé déjà expérimenté sur *Gunslinger Girl*.



RAYEARTH

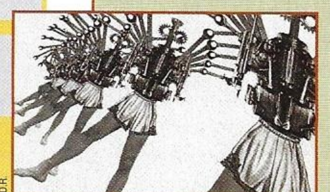


VIDÉO Alors que la série télévisée de *Magic Knight Rayearth* est attendue chez IDP, Kaze proposera en octobre les trois OAV de 45 minutes produites en 1997. Il s'agit d'un *remake* court proposant une version alternative de l'œuvre développée par CLAMP (*Sakura*). Le réalisateur MOTONAGA Keitarô (*Get Backers*) y adopte un ton nettement plus sombre que dans la série. L'intégralité des épisodes sera proposée en VF et VOSTF.



VOICI UNE SÉLECTION DE CLIPS ET DE PUBLICITÉS QUI UTILISENT DES PROCÉDÉS D'ANIMATION (SOUS TOUTES SES FORMES) OU QUI ONT UN RAPPORT AVEC UN DESSIN ANIMÉ. NOUS LES AVONS REPÉRÉS...





D.R.

Take me out

CLIP Jonas ODELL, cofondateur des studios FilmTecknarna, a signé l'animation du clip *Take me out*, réalisé pour le groupe FRANZ FERDINAND et primé en août dernier aux MTV Video Music Awards.

AL : Comment s'est effectuée la recherche visuelle du film Take me out *?*

Jonas ODELL : L'idée était de faire un clip mâtiné de punk-rock dans le style des collages dadaïstes, mais j'ai été influencé par divers courants esthétiques de la même époque. Nous avons essayé de puiser le plus possible dans les courants qui ont précédé les années 20, aussi le XIXe, puis nous avons créé notre univers graphique et conçu des logiciels maison dans le style dadaïste en trois dimensions, ainsi que les décors constructivistes. Certaines scènes vidéo ont été précalculées et nous savions exactement quels logiciels utiliser. Les autres scènes ont été improvisées en fonction des modalités du studio.

AL : Comment avez-vous chorégraphié toutes les séquences en post-production avec le groupe FRANZ FERDINAND ?

JO : On n'avait pas prévu de tourner autant de prises de vues réelles. On s'est rendu à Londres pour une séance photo avec le groupe et notre intention était de préparer les séquences animées en papiers découpés. On avait juste apporté une caméra DV. Mais on s'est rendu compte qu'on pouvait utiliser l'équipement digital du studio de photographie et on a fini par tourner énormément de prises.

AL : Quelle séquence a été la plus difficile à animer ?

JO : Je ne sais pas si cela a été le plus difficile, mais je suis particulièrement ravi par l'animation de chaque musicien, car chacun joue et bouge sur scène de manière particulière.

BYE BYE SUPERMAN

CLIP *Bye bye Superman* est une chanson électro-pop du duo GEYSTER (formé par un Français et une Suédoise) qui rend indirectement hommage à la FM des années 80.

La vidéo a été réalisée par l'illustrateur Olivier BOSCOVITCH et produite par Square Prod en 2003. Réalisé en animation 3D, le décor est paradisiaque et très fidèle à l'univers de leur album *I love 1984*. On suit trois super-héros qui font étrangement penser à la Force G. Par moment, on a l'effet sonore de l'homme bionique Steve AUSTIN lorsque l'un des super-héros se déplace ou tord une barre de fer. Le deuxième *single It's about you* devait donner jour à la suite du clip *Bye bye Superman*, mais par manque de moyens, il n'y en aura pas. *Bye bye Superman* est visible sur la partie CD-Rom du CD 2 titres et sur leur site officiel *www.geyster.com*.



© SQUARE PROD/VIRGIN

DVD SNAP ! The Best

CLIP Au début des années 90, on découvrait SNAP ! avec leur chanson *The power* qui cartonnait sur les pistes de danse du monde entier. Ce groupe revient avec un *best of* en CD et aussi un DVD qui regroupe 17 clips. Avec l'explosion de la *dance* et de la techno, SNAP ! se démarquait des autres groupes ou projets en réalisant des vidéos à l'esthétisme soigné et créatif. Deux clips en animation figurent sur ce DVD. Tout d'abord, *Welcome to tomorrow*, produit en 1994 avec les logiciels les plus perfectionnés de l'époque. Cette vidéo illustre, dans un décor virtuel en images de synthèse façon *heroic-fantasy*, le voyage dans l'espace de deux personnes réelles (dont la chanteuse Summer).

L'année suivante, SNAP ! fait encore appel au talent créatif du réalisateur ANGEL pour *The first the last eternity*. La première image s'ouvre avec un cinéma d'extérieur entièrement en 3D où l'on se focalise sur une affiche de film qui se déroule comme une bande dessinée. Chose rare, ce DVD propose même les coulisses des tournages de ces deux clips. Par contre, tout est en anglais non sous-titré





© BMG MUSIK - GMBH

ILLUSTRISSIMO

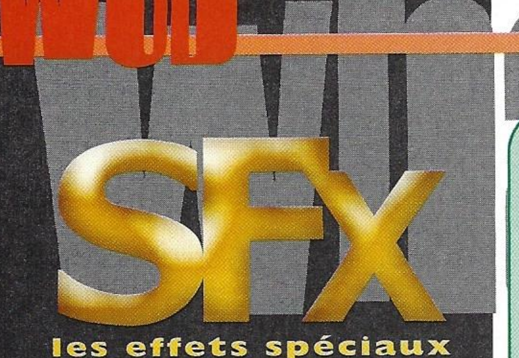
PUB Fondée en 1992 par Michel LAGARDE et représentant plus d'une trentaine d'illustrateurs venus de tous horizons, l'agence Illustrissimo présentera dès le mois d'octobre une nouvelle rubrique consacrée à l'animation, « Lezanim », au travers d'une sélection de spots et de courts métrages réalisés par des illustrateurs animateurs (Arthur DE PINS, DELICATESSEN), de jeunes réalisateurs venus du clip (Stéphane HAMACHE, Camille HENROT) et le studio d'animation Metronomic, partenaire de ce nouveau label. « *L'idée étant de montrer le travail des animateurs aux agences de publicité tout en faisant un lien avec l'illustration, entre des styles d'illustrateurs et des animateurs* », nous confie Michel LAGARDE. Par ailleurs, l'agence vient de réaliser deux films publicitaires, dont un pour Chorus avec DELICATESSEN pour la promotion du bœuf (à sortir en janvier 2005).

Light the torch



© ISTENAPE © 2003 TEAM LTT

CLIP SOILWORK est un groupe de métal suédois peu connu en France. *Light the torch* est le morceau n° 5, extrait de leur album au titre prémonitoire, *Figure Number Five*. Si celui-ci n'a jamais été édité en *single*, il a bénéficié d'un clip réalisé par quatre étudiants en arts graphiques qui en ont fait leur projet de fin d'études. Réalisé en 3D, la scène se passe dans un laboratoire où un savant fou fait des expériences sur des enfants dans une ambiance digne des plus grands films d'horreur. Le résultat est très réussi et la vidéo a nécessité 3 à 4 mois de travail. En juillet 2003, *Light the torch* a été récompensé du Choice Award 2003 du meilleur clip en 3D. Ignoré en France, il fut souvent diffusé dans l'émission à clips Rock / Alternative sur Viva Plus. Mais vous pouvez le retrouver sur le site officiel des réalisateurs avec le *making-of*, les *story-boards*… *http://student.sofe.nu/da02maje/LTT*



LES FILMS EN PRISES DE VUES RÉELLES INTÈGRENT DE PLUS EN PLUS D'EFFETS SPÉCIAUX UTILISANT DES PROCÉDÉS D'ANIMATION. NOUS AVONS DÉCIDÉ DE LEUR CONSACRER CETTE PAGE POUR ÉVOQUER CEUX QUI ONT RETENU NOTRE ATTENTION.

ALIEN VS PREDATOR



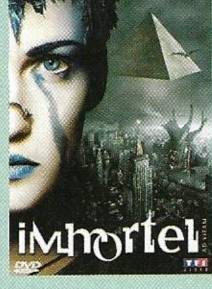
© 20th CENTURY FOX

CINÉ Le 27 octobre prochain, vous découvrirez une rencontre très attendue des fans de science-fiction qui ne fera pas date dans les annales du cinéma mais aura le mérite de relier les deux univers de façon efficace et respectueuse par le jeune Paul W. S. ANDERSON. L'action se déroule de nos jours, en Antarctique, où une équipe est envoyée pour étudier une pyramide enfouie sous la glace ; un piège qui déclenche un antique mécanisme, reveillant une reine Alien, et attirant les Predators pour une chasse mortelle. Les effets spéciaux, mêlant astucieusement informatique et cascadeurs en costume, sont l'œuvre d'Alec GILLIS et Tom WOODRUFF Jr qui ont respecté le travail de leurs aînés, Stan WINSTON et James CAMERON.

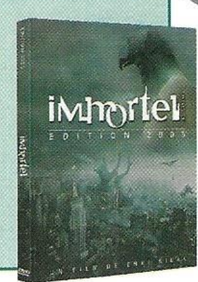
BIG FISH

VIDÉO Le 7 septembre est sorti en DVD *Big Fish*, le dernier film en date de Tim BURTON. Les effets visuels, pris en charge par Sony Pictures Imageworks, ont été supervisés par Kevin MACK (qui a travaillé sur *Le Grinch* et *Fight Club*, entre autres). Loin d'une démarche mercantile, *Big Fish* est l'exemple même d'une utilisation raisonnée de ces nouvelles possibilités. Grâce à l'infographie, il se sert surtout de la superposition des éléments et des effets de lumière pour développer un univers bien à lui. Il n'en est pas pour autant contre les nouveaux outils. En effet, il a utilisé de la 3D pour la prévisualisation de scènes complexes et de l'animation 3D pour donner vie au gros poisson-chat.

IMMORTEL (AD VITAM)



VIDÉO Le 27 octobre sortira en DVD *Immortel (ad vitam)* d'Enki BILAL. Pour son troisième film, le célèbre auteur de bandes dessinées transpose son univers sur grand écran et ose le mélange de personnages animés avec des acteurs de chair et d'os. Pour s'occuper de cet audacieux pari, la production a fait appel à la société Duran Duboi, connue pour avoir réalisé le clip des SUPERMENLOVERS *Starlights*, mais aussi pour la création du logiciel « Dutruc » permettant de mêler effets 3D et action en temps réel (utilisé notamment pour les films *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* et *Alien la Résurrection*). Au final, sur la durée du film comportant 97 minutes hors générique, il y a 13 minutes de film totalement non truquées, 26 minutes avec uniquement de la 3D, et le reste du film, soit 58 minutes, où la 3D se mélange aux prises de vue réelles.



SCOOBY-DOO 2 : LES MONSTRES SE DÉCHAÎNENT

VIDÉO Deux ans après les premières aventures de Scooby-Doo au cinéma, le second *opus* sort en DVD le 20 octobre. Raja GOSNELL (réalisateur du premier *opus*) a relevé le véritable défi de cette suite : améliorer techniquement Scooby et créer puis animer une formidable galerie de monstres (les répliques en 3D de leurs homologues de la série originale) qui donnent au film un intérêt particulier. Sous la direction du superviseur de l'animation Leon JOOSEN et du superviseur des effets spéciaux Betsy PATERSON, la société Rythm & Hues (*Garfield, Le Chat Chapeauté*) a fait appel à pas moins de 325 personnes pour travailler sur 450 plans pendant 7 mois, soit 100 plans de plus et 2 mois de moins que pour le premier épisode.



© WARNER BROS

Le Chat Chapeauté



VIDÉO Mike MYERS fait une étonnante prestation dans *Le Chat Chapeauté* réalisé par Bo WELCH qui sort en DVD le 20 octobre. Doug SMITH, superviseur des effets spéciaux chez Rythm & Hues (déjà chargés de l'animation de *Garfield*) a tout mis en œuvre avec son équipe de 150 artistes infographistes pour donner vie à l'univers délirant et coloré de l'auteur du livre pour enfants, le docteur Seuss. L'esthétique du film et ses couleurs correspondant à un rythme plutôt *cartoon*, l'animation des personnages secondaires aussi bien que des divers effets se sont révélés primordiaux. Quant au DVD, il fait la part belle à cet univers et à son héros. Les bonus sont nombreux mais plus axés sur le divertissement que sur le film en lui-même, histoire de prolonger l'expérience du film en famille.

Star Wars Trilogie

VIDÉO Le coffret DVD de la trilogie *Star Wars* (épisodes IV, V et VI) sorti le 21 septembre est une occasion de parler de l'apport de George LUCAS à l'industrie du film. Avant *La Guerre des Étoiles* (1978), la science-fiction avait comme meilleur représentant *2001, l'odyssée de l'espace* (Stanley KUBRICK, 1968), film ultra-réaliste et philosophique. LUCAS a lui une vision plus grand public, entre science-fiction et *heroic-fantasy*, mais tout aussi exigeante. Pour donner vie à ses idées, il fonde LucasFilms et ILM (Industrial Ligh & Magic). Cette société, créée pour apporter les solutions technologiques à ce type de projet, regroupe et confirme bon nombre d'artistes. Entre autres Phil TIPPETT et Richard EDLUND (animation et effets visuels). La base des animations des premiers épisodes est la technique de « l'image par image ». L'innovation a été d'utiliser l'ordinateur pour assister à l'animation (on peut parler d'animation assistée par ordinateur). Quand les limites ont été atteintes, en 1984 LucasFilms va plus loin en inventant le Pixar Computer, un ordinateur permettant de créer des animations de type tridimensionnel. Cette division de LucasFilms fut vendue et devint Pixar Animation Studios... Bon nombre d'innovations ont changé la manière de faire des films ; l'industrie du cinéma tout entière doit à George LUCAS et à ses artistes les possibilités infinies qui s'offrent aux cinéastes d'aujourd'hui. Pour cette édition DVD, outre la remasterisation de l'image et du son, on trouve d'excellents documentaires, surtout « L'Empire des rêves : l'histoire de la trilogie Star Wars » (2 h 30). Une valeur sûre pour tous...



L'ÉTRANGE FESTIVAL

STRASBOURG

DIXIÈME ÉDITION

DU 20 AU 26 OCTOBRE 2004 AU CINÉMA L'ODYSSÉE

Film d'ouverture MERCREDI 20 OCTOBRE à 20 heures :

HAIR HIGH

le nouveau film de Bill Plympton, inédit en France

JEUDI 21 OCTOBRE :

SOIRÉE JAPANIMATION





18 heures : **MEMORIES** et **GHOST IN THE SHELL-STAND ALONE COMPLEX** *(Première Française)*

20 heures : **PARANOÏA AGENT** *(Première Française)* et **TOKYO GODFATHERS** *(Inédit)*

22 heures : **FILM SURPRISE**

DIMANCHE 24 OCTOBRE à 18 heures :

projection d'une séance spéciale Jeune Public avec, entre autre,
des nouveaux épisodes inédits de la série des **PANIQUE AU VILLAGE**

Photo © Régine Cirotteau

WWW.madcineclub.com Renseignements Cinéma l'Odyssée : 03 88 75 11 52















maison de l'image

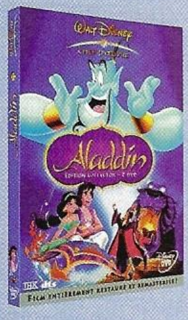
jemPRESSE agence de presse



Rubrique réalisée par Olivier, Alex, Fabrice et Yvan

Aladdin
Édition Collector 2 DVD

La sortie du mois !



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film (États-Unis)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1992
DURÉE : 1 h 30
ÉDITEUR : Buena Vista Home Ent.
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 30 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Génie (sans bouillir)
CHOIX DE LANGUES :
Français (DTS et Dolby Digital 5.1), Anglais (Dolby Digital 5.1)
CHOIX DE SOUS-TITRES :
Français, Anglais, Néerlandais
RATIO ÉCRAN : 1.66:1
Anamorphique (compatible 16/9)
– DVD labellisé THX –

L'histoire

Aladdin, pauvre voleur et orphelin, se retrouve parmi les riches prétendants de Jasmine, fille du sultan, grâce aux formidables pouvoirs magiques d'une lampe et du génie qu'elle abrite. Mais conquérir le cœur de la belle n'est pas gagné pour autant. De plus, le sorcier maléfique Jafar est prêt à tout pour mettre la main sur l'objet magique...



Notre avis

Sorti entre *La Belle et la Bête* et *Le Roi Lion*, *Aladdin* fait partie des grands succès qui ont permis à Disney de retrouver la gloire. L'idée du personnage décalé du génie y est pour beaucoup et le film reste toujours efficace, pour peu que l'on ne soit pas allergique au côté « comédie musicale ». Car sa réussite est aussi due aux formidables chansons d'Alan Menken et Howard Ashman, dont ce fut la dernière collaboration avant son décès.

Le DVD

Le premier disque est dédié au film. Son remastérisé en 5.1 (et DTS en français), image impeccable, il est identique à sa sortie de 1992 : même version française et pas de scène rajoutée. Ce DVD est quand même agrémenté de quelques bonus : on trouve d'abord deux pistes de com-


© WALT DISNEY

mentaires audio, quatre chansons supprimées (en version *story-board*) et quatre clips.
Passons maintenant aux suppléments (plus de deux heures) présents sur le second DVD. On peut les visionner d'un coup ou par thème. L'ensemble explore toutes les facettes de la production : origine de l'histoire, idées qui n'ont pas été retenues, interviews des réalisateurs et des animateurs, la musique, la promotion, etc. Tout est passé en revue autour d'une série d'interviews décontractées réalisées façon *Actor's Studio* en présence d'étudiants. De ce fait, les propos tenus sont assez adultes et parfois même très techniques. Néanmoins, on apprend beaucoup de choses, même si l'on n'échappe pas à l'habituelle auto-complaisance. Le doublage de la version française n'est pas évoqué, mais c'est vrai qu'il ne faisait pas encore appel à des « stars ».
Enfin, un reportage de 18 minutes est consacré à Alan Menken, à son œuvre chez Disney et à son travail avec Howard Ashman. Un document émouvant !

En bref...

Disney s'est une fois encore démené pour proposer un DVD complet et de grande qualité. Notons aussi que cette fois, l'interactivité est sous-titrée plutôt que doublée. Une initiative que les cinéphiles apprécieront.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : ★★★★★ *Intérêt global :* ★★★★

ÉGALEMENT DISPONIBLE



Yu-Gi-Oh !
Le tournoi de Batailleville Vol. 3 & 4



M6 Vidéo édite deux nouveaux DVD de la série TV de *Yu-Gi-Oh !* Extraits de la troisième saison actuellement en diffusion sur la chaîne, on y voit les premiers combats du grand tournoi durant lequel Yugi affrontera Marik. Toutefois, ici, ce ne sont que les premières épreuves de qualifications, sans grande importance dans la trame générale de l'histoire. Chaque disque contient quatre épisodes, malheureusement présentés uniquement en version française. Une galerie de photos fait office de bonus. Chaque DVD est cependant proposé à un prix modique (15 €).



Futurama
Saison 4

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (États-Unis)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2001
DURÉE : 4 h
ÉDITEUR : 20th Century Fox / FPE
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 40 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Trimillénaire
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) :
Français, Anglais
CHOIX DE SOUS-TITRES :
Français, Anglais
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

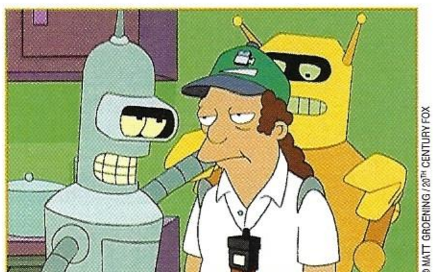
L'histoire

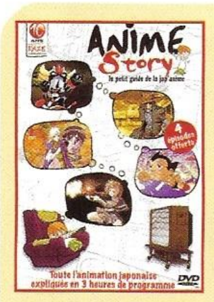
L'excellente série futuriste de Matt Groening (*Les Simpson*) tient toujours la forme. Cette fois-ci on revient sur le passé de chaque personnage à l'occasion d'une régression dans le temps (ils rajeunissent), Bender devient une femme pour gagner les Olympiades robotiques, ou encore l'équipe du Professeur Farnsworth découvre de multiples univers parallèles à l'aide d'une boîte dimensionnelle.

Le DVD

Toujours aussi excellent, en VF et VOSTF et agrémenté de bonus incluant scènes inédites ou commentaires audio, ce coffret mérite largement de rejoindre les trois précédents, qui sont tout aussi indispensables.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★★★

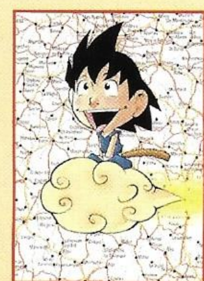

© MATT GROENING / 20TH CENTURY FOX

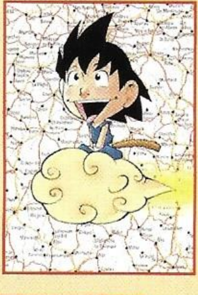


Anime Story

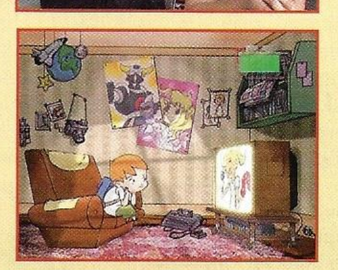
Le petit guide de la jap'anime











Pour fêter ses 10 ans, Kaze propose à la vente ce DVD qui se présente comme « *le petit guide de la jap'anime* ». Son programme est ainsi de vous initier au dessin animé japonais grâce à quelques extraits, des interviews et divers documents.
On commence avec quatre épisodes sélectionnés parmi le catalogue de l'éditeur en version française : *Chroniques de la guerre de Lodoss* (classique de l'*heroic-fantasy*), *Alexander* (série ovni d'un des réalisateurs d'*Animatrix*), *Gun Frontier* (ou l'univers du créateur d'*Albator*) et *Gunslinger Girl* (une série représentative de la production télévisée actuelle). L'ensemble s'articule autour d'un menu en forme de dessin animé dont on découvre la création et le *making-of* parmi les suppléments. Ceux-ci se composent également d'une encyclopédie avec des explications ludiques de différents termes utilisés (*shônen, shôjo*...), d'une interview (un journaliste d'AnimeLand raconte la naissance de la production de l'animation nippone), d'un reportage sur les spécificités de la production (avec des interviews intéressantes de Japonais dont les noms ne sont pas communiqués... ; on devine TAKADA Akemi et des gens du studio Madhouse), d'un clip (sur Japan Expo), de bandes annonces Kaze et de plusieurs courts métrages amateurs français.
Au final, ce DVD s'adresse principalement aux néophytes. Difficile de savoir s'ils comprendront mieux l'animation japonaise après l'avoir visionné car le pari est quand même audacieux. De plus, Kaze a souvent dû se limiter à son seul catalogue pour illustrer les propos, omettant ainsi certains aspects de la « *jap'anime* » (par exemple, on parle très peu de MIYAZAKI). Néanmoins, saluons l'initiative, d'autant que ce DVD n'est vendu que 5 €.



Panzer Robot

Kishin Heidan

Intégrale

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1993-94
DURÉE : 4 h
ÉDITEUR : Kaze
RÉFÉRENCE : 9100229
PRIX INDICATIF : 35 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Robot vapeur
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Français, Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

En 1941, pendant que les Allemands plongent l'Europe dans le chaos, un conflit fait rage en Asie. Tandis que l'armée japonaise règne sur la Chine, une nouvelle force d'origine extraterrestre fait son apparition. Afin d'éviter qu'elle ne s'associe aux Allemands, une organisation secrète s'organise pour les contrer. Les Kishins Corps, ou Force de défense active, utilisent les restes d'un engin écrasé sur Terre pour créer des robots géants, seuls remparts efficaces contre la puissance de ce nouvel ennemi. Mais les enjeux sont colossaux et chacun use de tous les moyens possibles pour mettre la main sur cette technologie...
Cette série d'OAV produite en 1992 par Pioneer mélange action, espionnage et robots géants, le tout dans une ambiance *steam-punk*. Dans la lignée de *Giant Robo* et *The Big O*, elle vous surprendra grâce à son histoire riche en rebondissements. Le *design* des personnages a en revanche assez mal vieilli !


© YAMADA MASAKI · CHUOKORONSHA · PIONEER LDC

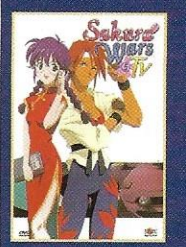
Le DVD

L'intégralité des épisodes (un de 60 minutes et sept de 30) est contenu dans ce gros boîtier contenant deux DVD. Passée un peu inaperçue lors de sa sortie en VHS chez Kaze en 1996, la série s'offre ainsi une nouvelle chance, d'autant que cette fois, on peut choisir entre VF ou VO sous-titrée (le titre n'était sorti qu'en version doublée, comme la plupart des *anime* de Pioneer). Malheureusement, c'est tout ce qu'offre ce DVD qui ne contient aucun bonus en dehors des habituelles bandes annonces promotionnelles de l'éditeur. Heureusement, le prix de vente est quant à lui tout à fait raisonnable (35 €).

Histoire : ★★★ — *Réalisation* : ★★★
Image : ★★★ — *Son* : ★★★
Suppléments : AUCUN — *Intérêt global* : ★★★

EN BREF

ÉGALEMENT DISPONIBLE



Sakura Wars (TV) Vol. 5 (fin)

Le dénouement est proche car nos guerrières ont découvert le repaire de l'ennemi. Objectif : tout raser... Avec les épisodes 21 à 25, Kaze termine cette série télévisée, l'un des multiples volets de cette fameuse saga.



Witch Hunter Robin Vol. 5

Cinq nouveaux épisodes en VOSTF chez Beez qui nous rapprochent inexorablement de la fin de la série. Robin découvre de nouvelles horreurs qui entourent le STN-J, ce qui ne l'aide pas à choisir son camp : sorcières ou humains ? En bonus, une interview du doubleur SAKAKI.


© SUNRISE

Inu Yasha Vol. 6 & 7

Dans ces six épisodes en VOSTF chez Dybex, Kagome retourne à l'époque Sengoku, inquiète au sujet d'Inu Yasha, et se retrouve une fois de plus impliquée dans la recherche des fragments de la perle de Shikon avec deux nouveaux obstacles : le démon Naraku, et le retour d'entre les morts de Kikyo, tous deux désireux de se venger du demi-démon.



Kenshin Vol. 11

Voici chez Dybex les épisodes 51 à 54 (en VOSTF) où se poursuit, lentement mais sûrement, le combat opposant Kenshin et ses compagnons aux envoyés de Shishio. Côté bonus, on nous propose un petit récapitulatif des différents génériques : deux *opening* et quatre *ending*, à voir accompagnés des paroles traduites ou transcrites.



Nicky Larson
Coffret 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1987
DURÉE : 10 h
ÉDITEUR : Beez Entertainment
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 40 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Détective obsédé
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Mono 2.0) : Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Nicky Larson est un détective un peu particulier. Après la mort de son coéquipier, c'est la sœur de celui-ci, Laura, qui devient sa partenaire. Tous deux forment un couple explosif car Nicky Larson a un défaut : il devient incrotrôlable devant une jolie femme. Seule Laura est capable de modérer ses ardeurs grâce à sa massue, sortie d'on ne sait où...
L'adaptation du *manga* de HÔJÔ Tsukasa est désormais un classique. Même si les histoires finissent vite par se ressembler, l'humour omniprésent évite la routine pour notre plus grand plaisir. À noter toutefois que les premiers épisodes sont plus violents.

Le DVD

Beez a regroupé dans ce coffret Digipack de cinq DVD les 25 premiers épisodes, soit la moitié de la première série. Si on apprécie de retrouver la version française qui nous a fait découvrir cette série il y a 10 ans dans le Club Dorothée, on regrette quand même l'absence d'une VO sous-titrée. Certes, la voix de Nicky


© TSUKASA HOJO / COMIX - YTV - SUNRISE

Larson est parfaite en français, mais les voix caricaturales données aux méchants sont vite agaçantes. Enfin, la censure n'opère encore pas trop sur ces premiers épisodes ; néanmoins, certains sont déjà amputés de quelques minutes ! Idem côté générique : la version française plaira aux nostalgiques, mais on aurait aimé profiter des excellents génériques originaux. On en retrouve quand même un du côté des bonus, mais il s'agit de *Super Girl*, le premier générique de fin de la seconde série ! Il est accompagné du second générique français de Jean-Paul CÉSARI.
Côté image et son, on note une qualité moyenne et c'est tout ce que l'on trouve dans cette édition finalement assez *light*. Étonnant de la part de Beez, qui nous a habitués à des DVD respectant davantage le côté "original" des œuvres nippones.
En attendant peut-être une édition plus complète, voici de quoi satisfaire ceux qui voudront revoir des épisodes en français de cette série toujours aussi amusante à regarder.

Histoire : ★★★ — *Réalisation* : ★★★
Image : ★★★ — *Son* : ★★★
Suppléments : ★ — *Intérêt global* : ★★★



Shamanic Princess
Vol. 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1996
DURÉE : 1 h 30
ÉDITEUR : Beez Entertainment
RÉFÉRENCE : BZ-1015 FR
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Shaman Queen
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

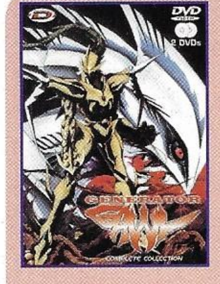
Tiana est une jeune fille venue de Guardian, un monde de magie, afin de récupérer le Trône de Yord, un important tableau qui a été volé. Mais elle découvre qu'elle n'est pas la seule à avoir été envoyée sur Terre, sans compter que le tableau a été dérobé par le frère de sa meilleure amie...
L'histoire est assez conventionnelle malgré une réalisation soignée. On reconnaît le style de dessins d'ISHIDA Atsuko (*RayEarth*) qui nous offre des personnages avec de très grands yeux...

© 1996 PRINCESS PROJECT / BANDAI VISUAL · MOVIC

Le DVD

Il réunit les trois premières OAV de cette série qui en compte six au total, sorties au Japon entre 1996 et 1998. L'image est correcte même si elle manque un peu de contraste. Seule une VO sous-titrée en français est disponible dans ce DVD doté seulement de deux bandes annonces.

Histoire : ★★★ — *Réalisation* : ★★★
Image : ★★★ — *Son* : ★★★
Suppléments : AUCUN — *Intérêt global* : ★★★

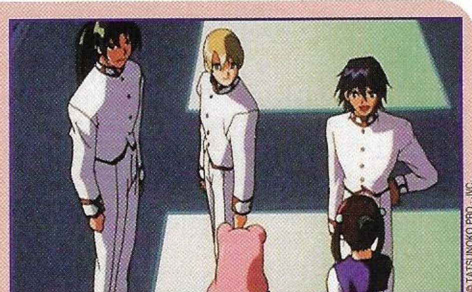


Generator Gawl
Complete Collection

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1998
DURÉE : 5 h
ÉDITEUR : Dybex
RÉFÉRENCE : DV-30131
PRIX INDICATIF : 35 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Gawlé
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Néerlandais
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Kôji, Ryô et Gawl apparaissent un jour dans la ville d'Oju, où est situé un important pôle scientifique. Ils ont trois mois pour y mener une mission secrète qui sauvera l'humanité tout entière. Ayant trouvé logis dans une maison occupée par une jeune fille curieuse et extravertie, ils doivent affronter des créatures géantes que leurs adversaires leur envoient de temps à autre...
Cette série réalisée en 1998 au studio Tatsunoko n'est pas très originale et rappelle des thèmes vus dans *Guyver* ou *Silent Möbius*. Néanmoins, elle


© TATSUNOKO PRO · JVC

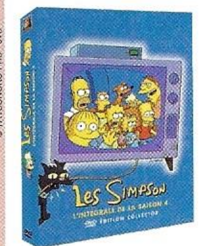
offre l'avantage d'être courte (12 épisodes seulement) et dotée d'une fin assez étonnante.

Le DVD

Cette série avait déjà été éditée en 2001 par Dybex en trois cassettes VHS. L'intégralité des épisodes est contenue dans ce boîtier qui renferme deux DVD (six épisodes par disque). Pour le reste, pas grand-chose à signaler : les menus sont sobres et seule la VO sous-titrée (français ou néerlandais) est proposée. Notons l'absence de supplément particulier. En revanche, image et son restent impeccables.

Histoire : ★★★ — *Réalisation* : ★★★
Image : ★★★★ — *Son* : ★★★★
Suppléments : AUCUN — *Intérêt global* : ★★★





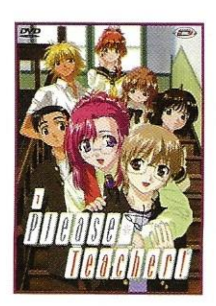
Les Simpson
Saison 4



Alléluia ! Enfin disponible en France, la 4e saison des *Simpson*, la famille la plus déjantée (et populaire) des États-Unis. Cette saison éminemment culte comporte de nombreux morceaux de bravoure, tels que *Marge contre le monorail*, *Le jour de la raclée* et bien entendu le désormais classique *Simpson's Horror Show*. Du côté des bonus, quelques scènes inédites coupées au montage (en VO), sketches et autres *making-of*. Le doublage français est bien entendu toujours aussi parfait. Seul petit désagrément : les diverses animations de navigation, très amusantes au début, ralentissent la progression dans le DVD et deviennent vite pénibles.

EN BREF

ÉGALEMENT DISPONIBLE



Please Teacher ! Vol. 1



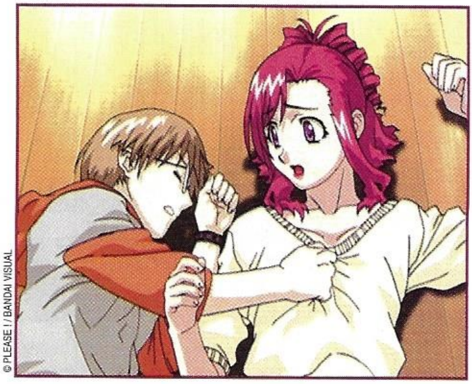
FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 1 h 50
ÉDITEUR : Dybex
RÉFÉRENCE : DV-30165
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Corps enseignant
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Néerlandais
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Dans un futur proche, une ravissante extra-terrestre débarque dans un petit village de la campagne japonaise. Se faisant embaucher comme enseignante, elle pense passer incognito, mais l'un de ses élèves et voisin, Kei, perce son secret. Kei est un élève un peu à part ; resté trois ans dans le coma, il est encore au lycée bien qu'adulte. Après quelques situations cocasses et ambiguës, Kei n'a d'autre choix que d'épouser la jeune femme. Sa vie tranquille s'en trouve bouleversée...

Notre avis

On semble avoir déjà vu ce genre de comédie où un jeune garçon timide se retrouve emporté dans des situations complètement insensées impliquant des femmes. Impossible de ne pas penser à *Tenchi Muyo* ou *Ah ! My Goddess*. Malgré tout, pour peu que l'on s'intéresse aux histoires empruntées à ce registre, *Please Teacher !* s'en tire bien et ces quatre premiers épisodes donnent envie d'en savoir plus.


© PLEASE ! / BANDAI VISUAL

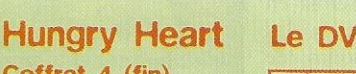
Le DVD

Dybex nous propose une édition simple où les épisodes sont présentés uniquement en VO sous-titrée (français ou néerlandais). Des menus sobres mais efficaces donnent accès au générique de début sans crédit ainsi qu'à quelques bandes annonces promotionnelles.

En bref

Ce DVD permet de découvrir rapidement cette courte série récente et attendue. Quatre volumes sont prévus au total.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★★



Hungry Heart Coffret 4 (fin)



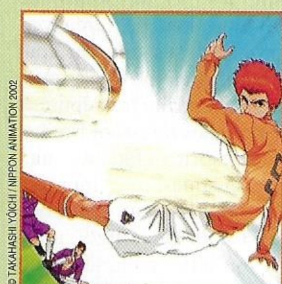
FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 5 h
ÉDITEUR : Mabell
RÉFÉRENCE : MA FR DVD-8044
PRIX INDICATIF : 40 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Tsubasa
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Kanô Kyosuke est de retour à l'internat, remis de sa blessure à la jambe. Cependant, il poursuit sa rééducation plutôt que de reprendre l'entraînement immédiatement.
Récente série imaginée par TAKAHASHI Yôichi (*Olive et Tom*), *Hungry Heart* se remarque pour ses qualités techniques.
Plus réaliste que *Captain Tsubasa*, cette série est cependant moins prenante.

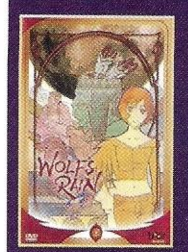


Le DVD


© TAKAHASHI YÔICHI / NIPPON ANIMATION 2002

Mabell présente les DVD 10, 11 et 12 regroupant les derniers épisodes (il y en a 52 en tout). La qualité de l'image et du son est égale aux premiers DVD : image nette, belles couleurs, son stéréo clair (mais toujours uniquement en version japonaise). Côté bonus, on trouve trois croquis, des comparaisons d'extraits avec leur *story-board*, ainsi que toutes les bandes annonces de fin d'épisode. Une interview de TAKAHASHI Yôichi (sur le DVD n° 11) permet d'en apprendre un peu plus sur la genèse du dessin animé.
Voici une fin conventionnelle pour une série sans surprise, qui plaira surtout aux amateurs de séries sportives.

Histoire : ★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★★



Wolf's Rain Vol. 5

Les épisodes « *flash-back* » enfin terminés, nous revoilà en plein conflit entre nobles. Kiba enfermé dans un rêve, le reste de sa meute part à sa recherche, aidé par une tribu indienne. Tout ça pour retourner au point de départ et même aider des humains. Du bon, et même du très bon ! Vite, la suite !

Saber Marionnette Vol. 2 & 3

Otaru, entouré de toujours plus de Saber Dolls aux pouvoirs destructeurs, se voit révéler des informations importantes... Avec quatre épisodes en VOSTF par DVD, vous avez largement de quoi éclater de rire pour cette série éditée par Beez qui ne se prend pas du tout au sérieux.



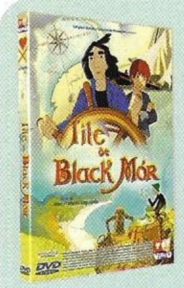
Shin Hokuto no Ken Vol. 3 (fin)

Ce troisième et dernier DVD de la nouvelle série de *Ken le survivant* édité par Mabell ne fait pas dans la dentelle. Âmes sensibles, s'abstenir ! La fin reste cependant assez conventionnelle et prévisible. À découvrir en VOSTF en attendant une prochaine réédition en français.



Najica Vol. 3 (fin)

Fin également des aventures de l'agent spécial Najica. Dans ces épisodes 9 à 12 en VO sous-titrée (Dybex), prend fin la quête pour percer le secret des Humalites, ces *cyborgs* presque parfaits que Najica collecte depuis le début. Au menu, action et cadrages exclusivement en dessous de la ceinture pour tous les personnages en jupe ! Côté bonus, quelques génériques à admirer sans leurs crédits.



L'île de Black Mór



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film (France)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2004
DURÉE : 1 h 22
ÉDITEUR : TF1 Vidéo
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 23 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Île au trésor
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.85:1 Anamorphique (compatible 16/9)

L'histoire

Un orphelin qui n'a jamais rien vu que les murs gris de son pensionnat prend la mer à la recherche d'un trésor caché par un célèbre pirate. Accompagné de deux voleurs et d'autres compagnons d'infortune, sa quête le mènera sur une île perdue où il trouvera un véritable sens à sa vie....

Notre avis

Après *Le Château des Singes*, Jean-François Laguionie nous offre un film frais et plus intimiste. Le trait dépouillé des personnages est compensé par une animation de qualité et surtout une histoire simple chargée d'émotion. Résultat, un film sobre et posé mais qui change des autres productions où l'action et la comédie sont rois.

Le DVD

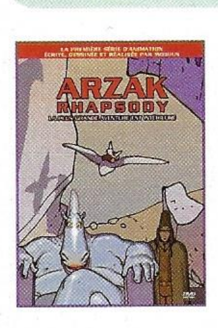
Le film est proposé en version française (sa langue d'origine). L'image est parfaite, mais curieusement, le son proposé n'est que stéréo. Il est vrai que le film n'a pas besoin d'artifices sonores sophistiqués, mais un mixage 5.1 aurait certainement donné quelques effets intéressants. On se rabattra donc sur un Dolby Surround classique !

Côté interactivité, d'agréables menus animés donnent accès à la bande annonce cinéma et à un *quiz* aboutissant sur une galerie d'images. Mais surtout, on découvre un imposant documentaire de 52 minutes sur le réalisateur qui livre sa vision du film, du cinéma d'animation et qui revient sur sa carrière. Celui-ci est illustré d'extraits de ses différentes réalisations, des plus anciennes, comme *Gwen,* aux plus récentes.

En bref

L'Île de Black Mór s'inscrit dans la lignée de Kirikou, ces films d'animation français au budget modeste, mais qui proposent une alternative à l'imposante production américaine et japonaise.

Histoire : ★★★ — *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★★ — *Son :* ★★★
Suppléments : ★★ — *Intérêt global :* ★★★



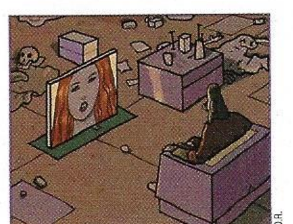
Arzak Rapsody

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (France)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 50 min
ÉDITEUR : Aventi
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 15 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Planant
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Mono 2.0) : Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Perché sur son fidèle ptéroïde blanc, Arzak, guerrier stoïque et solitaire, explore les étendues immenses du désert « B » (peuplé d'herbes carnivores, de robots arachnides ou encore d'extraterrestres manipulateurs) au cours d'un voyage qui est aussi intérieur…

Inspirée du personnage éponyme créé en 1976 pour le magazine culte Métal Hurlant, *Arzak Rhapsody* est la première série TV entièrement écrite, dessinée et réalisée par Jean “Mœbius” Giraud, artiste incontournable de la BD. Ses fans seront en territoire familier puisque, même si les histoires composant les 14 épisodes de 3 minutes 30 de la série sont des créations originales, les emprunts à ses albums sont nombreux et judicieux. Les novices, eux, seront charmés par son légendaire trait épuré et ses mille trouvailles visuelles ravissant l'œil et l'esprit. Quant aux épisodes, mention spéciale au poétique *Cœur de singe*, ainsi qu'aux complètement déjantés *La Neuvième déesse* et *La Perle du venin*.

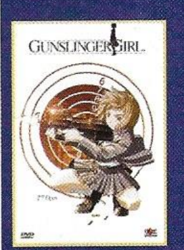


Le DVD

L'image et les couleurs sont superbes et le son efficace. Dommage, en revanche, qu'il n'y ait aucun supplément ; une interview du maître nous dévoilant les coulisses de la création de la série aurait certainement été passionnante…

Histoire : ★★★ — *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ — *Son :* ★★★
Suppléments : Aucun — *Intérêt global :* ★★★

EN BREF
ÉGALEMENT DISPONIBLE



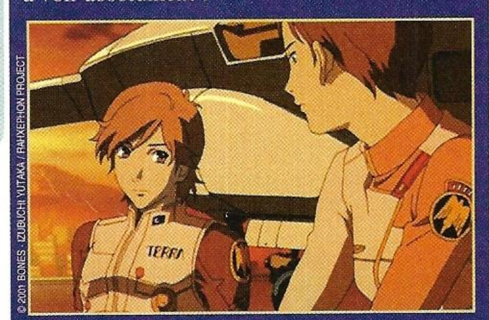
Gunslinger Girl Vol. 2

Une nouvelle venue, appelée Claes, rejoint les jeunes *cyborgs* et reçoit l'enseignement d'un vétéran de la police militaire. Mais une fois déclarée non fiable, elle se retrouve reléguée au rang de prototype d'essai. Une très belle série, à tous les niveaux, éditée par Kaze, à découvrir au plus vite en VF et VOSTF.



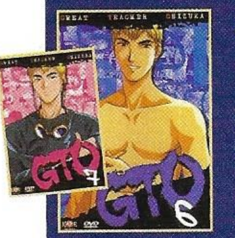
RahXephon Vol. 2

Une fois à l'extérieur de Tokyo Jupiter, les choses prennent une autre dimension. Outre l'assaut répété de Dolems pour capturer Rahxephon, Ayato doit faire face à la hiérarchie de TERRA et ses chefs au passé mystérieux. Quatre épisodes édités par Dybex en VF et VOSTF. Toujours aussi beau, à voir absolument !



.hack//SIGN Vol. 4

Pour venir en aide à Tsukasa, ses amis cherchent activement la Clef du Crépuscule. Leurs recherches les mènent dans un monde caché où ils font une étrange découverte... Malgré un manque de rythme, cette série proposée en VF et VOSTF chez Beez est toujours passionnante. Pas de nouveau bonus en dehors de deux bandes annonces japonaises.



GTO Vol. 6 & 7

Dans le sixième DVD édité par Kaze s'enchaînent plusieurs histoires où Onizuka devient encore un peu plus la bête noire du sous-directeur. Puis, dans le volume 7, notre professeur tombe dans un piège et se met une nouvelle fois dans une situation compromettante. Huit épisodes à savourer en VOSTF !



DVD...MANGA...CD...FIGURINES...GOODIES...PRINT'...ART BOOKS...COLLECTION
"Tout l'univers de l'animation et de la bande dessinée au meilleur prix"
www.anim-planet.fr

PORTRAIT DE VOIX

Denis LAUSTRIAT



△ Pop, le jeune disciple d'Aban et fidèle ami de Fly dans l'adaptation animée du *manga Dragon Quest* de SANJŌ Riko et INADA Kōji

DENIS LAUSTRIAT A UNE VOIX ASSEZ NEUTRE, MAIS QUE L'ON RETROUVE DANS DE NOMBREUX DESSINS ANIMÉS. POP DANS FLY, THIERRY LE HÉROS FOOTBALLEUR DANS GRAINE DE CHAMPION OU DONATELLO LE SCIENTIFIQUE DANS LA PREMIÈRE SÉRIE DES TORTUES NINJA, IL EST AUSSI LA VOIX FRANÇAISE D'ORLANDO BLOOM, L'ELFE DU SEIGNEUR DES ANNEAUX.

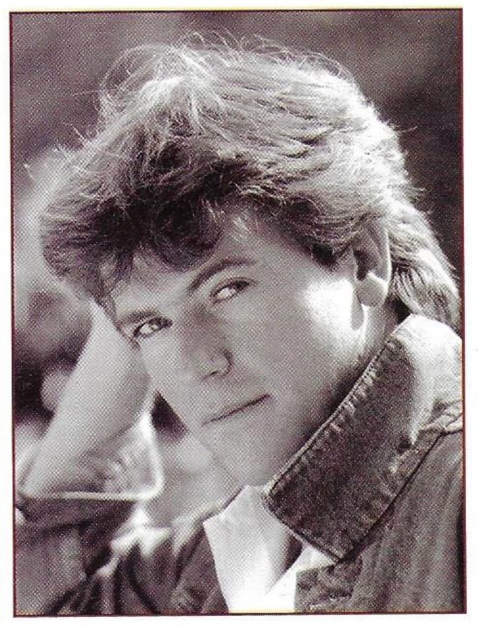


Metal Face, l'un des adversaires de Teppei dans B'T X △

Victor, un garçon formidable ! △

***AnimeLand :** Denis, bonjour ! Pourquoi et comment avez-vous choisi le métier de comédien ?*
Denis LAUSTRIAT : Dès l'âge de 4 ou 5 ans, quand je voyais un film à la télévision, déjà je me posais des questions sur les acteurs. Par la suite, ce métier a continué à m'intéresser, j'ai presque toujours pensé à ça. Toutefois, j'ai poursuivi à Strasbourg (dont je suis originaire) un cursus classique : j'ai passé mon bac et intégré la fac de Sciences-Po car c'était des études rapides. En même temps, je faisais le conservatoire et du théâtre universitaire. Après avoir eu mon diplôme, je suis venu à Paris où je suis entré à la classe supérieure d'art dramatique. Ensuite, j'ai eu la chance de travailler assez vite.

***AL :** Où se passent vos débuts professionnels ?*
DL : C'était dans une pièce de théâtre intitulée *Adorable Julia* avec Danielle DARRIEUX. Je jouais son fils et cela a plutôt bien fonctionné. Nous avons joué plusieurs mois à Paris, il y a eu une tournée et même un enregistrement pour la télévision. Ensuite, j'ai tourné dans un film de



Jean-Pierre MOCKY, *Les Saisons du plaisir,* où je tenais le rôle d'un jeune garçon qui se retrouvait dans le lit de Bernadette LAFONT ! C'est à cette époque que j'ai également été repéré par un réalisateur qui tournait son premier film : *Génération Oxygène*. Malheureusement, il a eu une petite diffusion quand il est sorti en 1991. Je me souviens que le projet avait été difficile à monter, mais j'avais le rôle principal aux côtés de Corinne TOUZET, juste avant qu'elle ne fasse *Une femme d'honneur*.

***AL :** Comment êtes-vous venu au doublage ?*
DL : C'est arrivé pendant que je tournais ou jouais au théâtre. Plusieurs personnes m'avaient conseillé de tenter ma chande dans le doublage. Je suis donc allé voir comment cela se déroulait afin de comprendre la technique, puis un beau jour, on m'a donné ma chance. Je me souviens d'un film de guerre dans lequel je participais à des ambiances. Nous étions cinq ou six comédiens. Il s'agissait d'un téléfilm avec de jeunes soldats. Lors des séances d'ambiance, certains petits rôles sont distribués, et on m'a demandé d'essayer de faire un soldat qui avait une crise de nerfs. Coup de bol, je me suis un peu lâché et je l'ai joué parfaitement synchrone. Ce que j'ignorais, c'était que parmi les comédiens, il y avait quelqu'un qui dirigeait d'autres plateaux. Il m'a demandé mes coordonnées et c'est ainsi que j'ai commencé à faire de petits rôles. C'est souvent comme cela que l'on débute dans le doublage et de fil en aiguille, j'en ai fait de plus en plus régulièrement.

***AL :** Vous souvenez-vous de votre premier doublage ?*
DL : Je crois que c'était un film des années 80 sur le sida intitulé *Trop jeune pour mourir*. Mais je n'avais qu'une réplique : un gars dans une boîte de nuit ! J'ai vraiment débuté sur un personnage récurrent arrivant à la fin de la série *Falcon Crest*, puis j'ai eu le rôle principal dans les nouveaux *Rintintin* (diffusés sur La Cinq). À partir de là, mon nom a commencé à circuler et les rôles se sont enchaînés.

***AL :** Quel a été votre premier dessin animé ?*
DL : Je pense que c'est *Alvin et les Chipmunk*. Je suis d'ailleurs arrivé sur cette série complètement par hasard. À cette époque, le studio où la série m'enregistrait ne me connaissait pas encore très bien. La chaîne avait demandé à écouter plusieurs propositions de voix par personnage et il leur manquait un comédien pour un essai de voix sur un rôle. Peut-être étais-je là au bon moment, toujours est-il que l'on m'a fait faire cet essai, probablement sans trop savoir ce que cela donnerait. Auparavant, je n'avais jamais fait de dessin animé et je ne savais pas tellement comment aborder la chose. Je pensais qu'il fallait truquer sa voix, j'entendais les autres comédiens qui se livraient à des compositions originales et je ne savais pas si j'allais oser me lâcher. J'étais un peu timide et finalement j'ai joué assez spontané. Or, il se trouve que les voix de cette série étaient ensuite déformées. Au final, le responsable a trouvé que mon jeu sobre était plus approprié. En ajoutant une déformation technique à une voix déjà trafiquée, le résultat n'aurait pas été très audible. Bref, cette fois-là, ma retenue m'a servi. Nous avons ensuite doublé cette série pendant deux ans et il fallait veiller à bien articuler tout en restant naturel, ne pas surjouer comme on le fait souvent dans les dessins animés.

***AL :** Y a-t-il des personnages types que l'on vous confie en doublage ?*

DL : On me distribue souvent sur les « jeunes premiers » : le prince charmant, le héros romantique, etc. Les castings sont généralement liés à l'image que les gens ont de vous dans la vie. Ça se comprend : on n'a pas trois mois pour se mettre dans la peau du personnage, il faut aller relativement vite. Et puis, il faut bien reconnaître que j'ai souvent joué ce genre de rôle au théâtre…

***AL :** On ne vous entend pas beaucoup sur des longs métrages d'animation. Pourtant, ce ne sont pas les héros qui manquent. Est-ce le hasard ?*

DL : Certainement, j'ai pourtant fait des essais sur quelques films : j'étais en lice pour *Hercule* et surtout *Aladdin*. Mais à ce moment-là, ils voulaient que les voix chantées soient les mêmes que les voix parlées. Pour le jeu, j'avais franchi plusieurs étapes « sélectives », mais pour le chant, j'étais un peu juste car la mélodie était difficile. Il m'est arrivé de chanter dans des spectacles, mais à côté d'un vrai chanteur, il est évident que je ne fais pas le poids. Et puis, de plus en plus, ils font appel à des vedettes de télévision ou de cinéma.

△ Dans *Alvin et les Chipmunk*, Denis était la voix de Simon (au centre)

***AL :** Que pensez-vous justement de ce choix ?*

DL : Il est évident que je ne vais pas approuver dans la mesure où nous défendons le fait que le doublage représente un vrai boulot de comédien. Néanmoins, certains s'en sortent très bien, justement ceux qui sont de vrais comédiens comme Michèle Laroque ou Lorànt Deutsch. Je suis plus sceptique lorsqu'on fait appel à des présentateurs télé ou des mannequins… Si le résultat est correct, il n'y a rien à dire, mais ce n'est pas toujours le cas. Je me mets aussi à la place des distributeurs : la concurrence est de plus en plus rude, peut-être pensent-ils que c'est un atout publicitaire...

***AL :** Parmi les nombreux dessins animés que vous avez faits, y en a-t-il un qui vous a marqué ?*

DL : Je me souviens d'*Un garçon formidable* qui était dirigé par Pierre Trabaud (NDR : il a aussi dirigé *Dragon Ball Z*). C'est un comédien et un directeur d'acteurs formidable. Il est très exigeant, mais il va toujours vers la vérité. Ce qui m'a frappé, c'est qu'il a la même exigence pour tous les produits, y compris pour des séries comme celle-ci, qui ne sont pas des chefs-d'œuvre incontournables, il faut bien le reconnaître. Sur cette série, j'ai beaucoup appris avec lui. On est naturellement plus motivé quand on double de grands films. Par exemple, j'ai travaillé sur *Le Seigneur des Anneaux* et *Pirates des Caraïbes*, et on sait que l'adaptation a été très soignée, que les acteurs à l'écran sont formidables, que l'on peut passer une heure sur une scène, etc. Sur une petite série japonaise, on est loin d'avoir ces conditions de travail, et pourtant, Pierre Trabaud nous apprenait à rester performant.

***AL :** On imagine quand même que vous préférez doubler* Le Seigneur des Anneaux *plutôt qu'*Un garçon formidable…



© TATSUNOKO © ASHI PRO © BIRD STUDIO / SHUEISHA - TOEI ANIMATION

1 – Joe Saxe, *alias* Thierry dans *La Patrouille des Aigles*, la seconde série de *Gatchaman* remaniée par Saban
2 – Masato, le plus jeune des quatre héros de Dancougar
3 – Paul Couhan (Pike Han), l'un des adversaires de Son Gokû dans le film et les derniers épisodes de *Dragon Ball Z*

DL : Pour le prestige, oui, mais je vais vous étonner : je trouve plus difficile – et donc intéressant, dans une certaine mesure – de doubler *Les feux de l'amour*, par exemple, série sur laquelle j'ai travaillé durant trois ans. Toutes les pires contraintes sont réunies : les comédiens sont en gros plan, ils grimacent beaucoup et il faut arriver à faire correspondre un texte qui ne soit pas ridicule aux mouvements de lèvres, tout en gardant une sincérité. Ajoutez un dialogue qui est souvent écrit dans l'urgence parce que l'épisode a été livré peu de temps avant. Quel que soit l'intérêt du scénario, il faut être le plus vrai possible : c'est vraiment un excellent exercice ! Si on sait faire ça, on peut tout faire.

***AL :** Pourtant, malgré ces efforts, le résultat reste souvent ridicule. Pourquoi, selon vous ?*

DL : C'est peut-être lié aux histoires, mais je ferai quand même une hiérarchie dans les *soap*. On cite souvent *Les feux de l'amour* et je pense que ce n'est pas forcément le plus ridicule. Le casting des voix françaises y est peut-être pour quelque chose.

***AL :** Êtes-vous la voix « attitrée » d'un comédien ?*

DL : Depuis que j'ai doublé Orlando Bloom dans *Le Seigneur des Anneaux*, je l'ai retrouvé sur *Pirates des Caraïbes* puis sur *Troie*. Il est donc possible que l'on fasse appel à moi quand son prochain film réalisé par Ridley Scott sortira en France. Mais le distributeur a toute liberté de choisir un autre comédien.

***AL :** Quelle est votre actualité ?*

DL : J'enregistre une nouvelle saison de *New York Police Blues* qui arrive sur France 3 (alors qu'elle est diffusée depuis 10 ans sur Canal Jimmy). J'entame la quatrième année des *Experts* (TF1) et je double l'un des personnages principaux de la série homo *Queer as Folk* (Canal Jimmy). Enfin, se profile la prochaine saison d'*Alias* (M6) où je double Sark, dont le rôle gagne en importance.

***AL :** Quels sont vos loisirs ?*

DL : Je suis très cinéphile et je vais beaucoup au théâtre. Je fais aussi du sport, quand j'en ai le temps.

***AL :** Merci beaucoup !*

Interview réalisée par Olivier Fallaix et Rui Pascoal



© ASHI PRO

Thierry, héros de *Graine de champion* (*Ashite e Free Kick*), une série de foot vue sur M6 en 1992 ▷

Denis a doublé Donatello (bandeau violet), le scientifique, dans les premiers *Tortues Ninja* ▽

© MIRAGE STUDIO / MURAKAMI WOLF SWENSON

VOXOGRAPHIE DENIS LAUSTRIAT

Personnage	Dessin animé
Victor	*Un garçon formidable*
Pop	*Fly*
Thierry	*Graine de champion*
Donatello (2e voix)	*Tortues Ninja* (1re série)
Simon	*Alvin et les Chipmunk*
Metal Face	*B'T X*
Masato	*Dancougar*
Joe Saxe	*La Patrouille des Aigles*
Paul Couhan	*Dragon Ball Z*
Peter Parker	*Les nouvelles aventures de Spider-man*
Wayne Gretzky	*Prostars*
Wild Wing	*Mighty Duck*
Reno Bryce	*Wild C.A.T.S*
Peter Parker	*Spider-man* (série Fox Kids)
Prince Silmane	*Shéhérazade*
Prince	*Fairies*
Marius	*Les Misérables*
Prince	*Le Prince Cendril*
Ziv Zalander	*Le Maître des Bots*

A participé à : *Pinocchio, Marianne 1re, Megaman, Nuit des rois, La Tempête, Roméo et Juliette, Comme il vous plaira, Un conte d'hiver.*



Stars et doublage au Japon

UNE TENDANCE QUI ÉTAIT PARTIE DES ÉTATS-UNIS ET QUI AVAIT GAGNÉ LA FRANCE, CES DERNIÈRES ANNÉES, VIENT DE TOUCHER LE JAPON À SON TOUR : CELLE DE CONFIER LE DOUBLAGE DES FILMS ÉTRANGERS OU DES DESSINS ANIMÉS À DES VEDETTES DU CINÉMA OU DU PETIT ÉCRAN.

Si, au Japon, on a eu recours à ce genre de pratique de manière sporadique, en revanche, elle s'est fortement accentuée depuis deux ans.

Une tendance qui succéda au boom des « Seiyû »

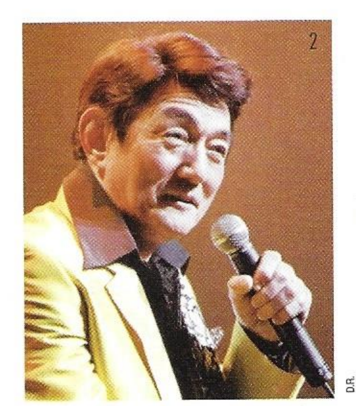
Dans le milieu des années 90, les comédiens de doublage connurent une période de gloire assez phénoménale. On ne comptait plus les revues qui leur étaient consacrées ou encore les reportages sur certains d'entre eux. HAYASHIBARA Megumi, par exemple, connut une renommée égale aux stars du petit et du grand écran de l'époque, avec des interviews dans des émissions de télévison ou encore des apparitions régulières dans des shows de variétés. Cette renommée lui permit de mener de front une carrière de doubleuse mais aussi de chanteuse.

Les productions animées connaissent alors une période difficile. Peu de réalisations sortent du lot, et ne connaissent la gloire, pour certaines, que grâce à la renommée des comédiens et comédiennes de doublage qui y participent.

Aujourd'hui, cette tendance est révolue et seules quelques personnes connaissent encore une carrière assez importante pour être reconnues à la fois dans leur milieu et dans celui du spectacle. YAMADERA Kôichi est un de ceux-là. Il exerce actuellement brillamment une carrière de comédien de doublage en parallèle avec la présentation d'une émission matinale pour les enfants sur TV Tôkyô ; il apparait même dans des publicités télévisées.

Cet engouement pour les comédiens de doublage s'est donc estompé pour la plus grande partie. Il n'en reste pas moins que la renommée d'un comédien ayant des répercussions financières non

1 – *Howl*, le héros du dernier MIYAZAKI, est interprété par une star de la chanson, KIMURA Takuya
2 – Le grand SASAKI Isao lors d'un de ses concerts
3 – YAMADERA Kôichi et HAYASHIBARA Megumi ont souvent travaillé ensemble, notamment sur *Cowboy Bebop* où ils tenaient respectivement les rôles de Spike et Faye



négligeables sur la vente d'un produit a fait que les distributeurs et producteurs d'œuvres cinématographiques ou télévisuelles ont décidé de continuer à exploiter le filon, mais sous une forme différente.

C'est ainsi que des jeunes acteurs et actrices à la mode se sont retrouvés propulsés comme comédiens de doublage.



Une nouvelle façon de vendre ses produits

Utiliser des gens connus pour doubler des films n'est pas une nouveauté au Japon, mais cette pratique fut rarement utilisée.

Le monde des comédiens de doublage au Japon est assez séparé et chacun travaille généralement dans son domaine. Bien sûr, on a connu des exceptions, comme YAMADA Yasuo qui doublait *Lupin the 3rd* mais qui était aussi la voix officielle de Clint EASTWOOD. On peut encore citer NOZAWA Nachi, qui fut Cobra, et qui prête maintenant sa voix à Don JONHSON, ou bien YAMADERA Kôichi, qui double le fantasque Jean-Claude VAN DAMME.

De temps en temps, des chanteurs célèbres pouvaient interpréter un rôle, mais cela restait sporadique. On pourra néanmoins noter les excellentes prestations du comédien-chanteur SASAKI Isao (interprète de *Goldorak*) dans des rôles aussi différents que Joe le Condor de *Gatchaman* (*La Bataille des planètes*) ou de Mendoza de *Taiyô no ko Esteban* (*Les Mystérieuses cités d'or*, premier doublage).

Au début des années 80, Tôei produit le film d'Harlock, *Waga Seishun No Arcadia* (L'Arcadia de ma jeunesse), et permet d'entendre la voix d'ISHIHARA Yûjirô dans le rôle de Phantom Harlock, l'ancêtre d'Harlock, qui vivait durant la Seconde Guerre mondiale. Personne n'aurait jamais imaginé qu'une telle grande vedette puisse apparaître dans un dessin animé. Cette collaboration eut en tout cas le mérite de nouer des relations durables entre la Tôei et la famille ISHIHARA. ISHIHARA Shintarô, frère du regretté Yujirô, est actuellement le maire de Tôkyô, et c'est sous son impulsion que de grands événements comme le Tôkyô Anime Film Festival (TAFF) fut créé il y a trois ans de cela. De nombreuses subventions et aides furent aussi données pour la promotion de l'animation à Tôkyô…



Cette pratique se reproduira de temps en temps, mais surtout sur les films de long métrage étrangers, notamment avec ceux de Disney, qui utilisent régulièrement des vedettes du show-business comme image promotionnelle.

Le film de *Shrek* est un exemple parfait de cette pratique, où le seul véritable comédien de doublage du film est

QUELQUES EXEMPLES DE RÔLES ANIMÉS EFFECTUÉS PAR DES ACTEURS EN VOGUE, ACTUELLEMENT

Titre	Personnage	Doubleur (personnage de sentai)
I'll KCBC	Tachibana Akane	KANEKO Noboru (Gaored)
Kochikame	Volvo 13	KISHI Yuji (Red Racer)
Arjuna	Arjuna	HIGASHIYAMA Mami (Mega Pink)
Conan Detective	Guest	WATARI Hiroshi (Spielvan)
Pokemon Movie	Guest	SATÔ Tamao (Oh Pink)
Beast Wars	Wheeled	OGAWA Teruaki (Ninja Red)
Umi ga Kikoeru	Guest	UEMURA Kihachirô (Green Flash)

YAMADERA Kôichi, qui joue le personnage de l'âne.

Les autres personnages sont doublés par la comédienne et mannequin FUJIWARA Norika (que l'on a aperçue dans le film *live* de *Cat's Eye* où elle interprétait le rôle de la sœur aînée, Rui). Shrek est quant à lui interprété par HAMADA Kôji, un comédien comique.

Cette pratique n'est évidemment propre qu'au Japon, puisque les films cités précedemment furent aussi interprétés par des acteurs qui ne sont pas forcément des comédiens de doublage non plus.

Plus encore, MIYAZAKI Hayao lui-même ne semble pas échapper à cet engouement, puisque le héros de son prochain film, *Howl no Ugoku Shiro*, est interprété par KIMURA Takuya, un chanteur du célèbre *boys band SMAP*.

Une autre facette du problème vient du fait que certains films sont doublés par des chanteurs et non des comédiens. Le film des "Thunderbird" qui vient de sortir au Japon est en effet doublé par les *V6*, un *boys band* très en vogue ici. L'utilisation promotionnelle est portée à un tel point que le générique de fin du film a été remplacé par une chanson entièrement japonaise dudit groupe. Le résultat final s'avère plus que moyen, mais le nombre d'entrées reste très bon, avec une très large majorité de public féminin...

Là où le Japon se distingue, c'est surtout dans le domaine des séries télévisées où tous les arguments de vente et de promotion sont bons pour arriver à ses fins.

La puissance des médias

2000 : la série de *Kamen Rider* revient sur les écrans après plusieurs annés d'absence. Le concept reste le même mais de nombreux acteurs issus du monde de la mode et des mannequins font leur apparition. Une histoire plus adulte complète le tout. Le succès est foudroyant ! *Kamen Rider Kûga* est regardé non seulement par les petits enfants, mais aussi par leur jeune maman et leur grande sœur, ce qui, a priori, ne leur était pas forcément destiné. Les producteurs se rendent alors compte du potentiel énorme que pourrait représenter l'utilisation non pas d'acteurs mais de "beaux mecs".

Cette tendance explose littéralement avec la série *Kamen Rider Ryuki* en 2002, avec pas moins de treize acteurs principaux, presque tous issus du monde du mannequinat, ainsi que celle de *Ninpu Sentai Hurricaneger*, la même année.

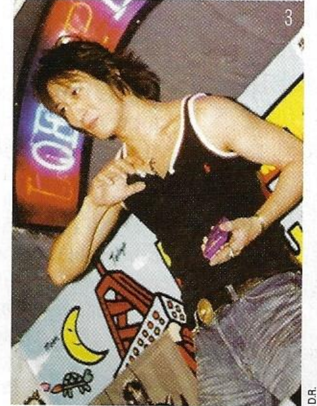
Ryuki aura aussi des effets inattendus car deux des acteurs principaux deviendront des comédiens de doublage, usant de leur notoriété pour promouvoir la série.

Ces deux acteurs sont HAGINO Takashi (Kamen Rider Oja), qui se voit confier le rôle principal de la nouvelle série d'*OAV Yugo le négociateur*, et RYÔHEI, qui fut son partenaire sur la même série de *Kamen Rider*, en interprétant Kamen Rider Zolda. On lui donna le rôle d'Orga dans la série à succès *Gundam Seed*. Son rôle de pilote du Calamity Gundam fut très apprécié des fans. Il faut dire que cette série a connu plus de succès auprès des filles que des garçons.

Car voilà le point important du problème. Ces derniers temps, les séries les plus célèbres présentent souvent des personnages proches des goûts des jeunes filles en matière de beauté. Les comédiens de doublage se doivent alors de leur ressembler afin d'optimiser l'impact de la production sur les fans et donc augmenter les retombées marketing.



1 & 2 – La jolie NAGAZAWA Nao, connue pour son rôle dans *Hurricaneger*. Entre deux doublages, elle pose pour de nombreux albums photos
3 – HAGINO Takashi, interprète de *Kamen Rider Oja*, et actuellement héros vocal de *Yugo*



RURÔNI Kenshin en est un exemple, avec la voix du héros interprétée par une ancienne actrice de *takarazuka*, genre théâtral très très apprécié des jeunes filles.

Mais les garçons ne sont pas oubliés pour autant. La même année, la splendide jeune actrice et mannequin NAGAZAWA Nao rameutait les fans masculins autour de sa personne, grâce à sa prestation dans la série *Hurricaneger*. Elle interprétera un rôle dans celle de *D.N.Angel*. Son dernier recueil de photos s'est vendu à près de dix mille exemplaires en à peine une semaine.

Il ne faut pas se leurrer, les productions actuelles de séries *live* sont de véritables tremplins pour les jeunes acteurs. Ces séries sont diffusées dans tout le pays, les photos de ceux-ci figurent sur toutes les boîtes de jouets et les produits dérivés. Cela représente une campagne de promotion nationale sur un an, et à peu de frais. Il n'est donc pas étonnant que chaque année, plus de deux cent mille personnes essaient de postuler pour jouer dans les deux séries *live*...

Le poids financier que peut représenter les contingents de fans des acteurs et actrices est aussi un argument de taille dans les négociations entre divers sponsors. Donc, on privilégie de plus en plus le physique au détriment des qualités d'acteurs, ceux-ci se formant généralement sur le "tas", jour après jour.

En même temps, après ces expériences, les acteurs peuvent jouer dans d'autres séries produites par Tôei par exemple, que ce soit en *live* ou en animation.

Le cas le plus flagrant fut celui de l'acteur de *Megaranger*, MATSUKAZE Masaya, qui est devenu un comédien de doublage de plus en plus reconnu après avoir prêté sa voix à de nombreuses productions, par exemple en interprétant le héros du jeu *Shenmue*, celui de *Kaikan Phrase*, le vampire de *Vie Durant* et enfin le héros de *Heatguy J*. Il a participé comme invité, entre autres, à de nombreux autres *anime*. Il participe de temps en temps à une émission de télévision matinale pour les enfants, en compagnie d'un autre comédien de doublage connu, YAMADERA Kôichi.

En bref, en voyant actuellement la popularité des jeunes acteurs qui se font plus remarquer par leur physique que par leur capacité à jouer la comédie, on peut s'inquiéter pour la qualité des programmes dans lesquels ils apparaissent ; en même temps, les taux d'audience restent élevés et les sponsors sont contents, alors il n'existe malheureusement que peu de chances que cela change, et il est clair que la relève en termes d'acteurs de cinéma au Japon est très sérieusement compromise.

On peut donc constater, à la lecture de cet article, que le milieu du cinéma et de l'animation se cherche un peu actuellement, et que des paramètres nouveaux peuvent influencer fortement la production et la promotion d'une série.

Cette révolution avait commencé au niveau musical ; maintenant, elle touche le domaine du doublage, et les interventions de plus en plus fréquentes, au sein même de la production, de représentants d'acteurs ou encore de maisons de disques ne risquent pas d'inverser le processus...



△ MATSUKAZE Masaya, passé avec succès du statut d'acteur à celui de comédien de doublage
◁ Une illustration de YÔKI Nobuteru remerciant MATSUKAZE Masaya pour son travail sur la série *Heatguy J*, dont il interprète le personnage principal

Pierre GINER

GUY MAXENCE

Le dénicheur de Goldorak



1

© NAGAI GÔ / DYNAMIC PLANNING · TÔEI ANIMATION

ACTEUR INCONTOURNABLE DU PAYSAGE AUDIOVISUEL FRANÇAIS, MAIS INCONNU DES FANS D'ANIMATION, GUY MAXENCE EST POURTANT LE TOUT PREMIER À AVOIR DÉCOUVERT EN FRANCE LES SÉRIES CULTES GOLDORAK ET CANDY. ÂGÉ AUJOURD'HUI DE 75 ANS, IL A GENTIMENT ACCEPTÉ, AUTOUR D'UN POT DANS UN BAR PARISIEN, DE REVENIR SUR L'ÉPOQUE DORÉE DE LA TÉLÉ ET SES BALBUTIEMENTS...

AnimeLand : *Quel parcours avez-vous effectué avant de devenir responsable de programmes pour Antenne 2 (France 2) ?*

Guy Maxence : J'ai débuté en 1950 à la RDF (Radio Diffusion Française) en m'occupant d'une émission radio sur la littérature et la poésie occitane contemporaine. Ensuite, je suis devenu assistant de production sur des émissions telles que Lecture à une voix de Michel Polac. J'ai enchaîné aux Échanges Internationaux de la RTF, comme « secrétaire-*speaker*-bilingue ». Puis je suis parti aux États-Unis pour étudier la radio et la télé éducative. Ainsi, j'ai accédé à la RTF (Radio Télévision Française) tout en étudiant l'Histoire de l'art. Le Bureau des Échanges Internationaux de la RTF a été créé et j'en suis devenu Responsable. J'ai rencontré Jean D'Arcy (créateur de la télévision française) qui m'a permis d'œuvrer sur les premiers magazines européens (agriculture, jeunes...). J'ai participé à l'organisation du Grand Prix de l'Eurovision de la chanson. S'en est suivi le poste de Responsable des émissions de langue anglaise. Ensuite, j'ai instauré une pléthore de bureaux à l'Étranger (Moscou, Tôkyô...). Responsable des émissions religieuses de la télé française, plus tard celles en vidéo, je me suis diversifié et amusé avec *Les Animaux du Monde* (du temps de l'ORTF et reprise ensuite sur TF1) de François De Lagrange, *Des chiffres et des lettres* (toujours sur France 2) et *Aujourd'hui Madame* de Armant Jamot pour Antenne 2.

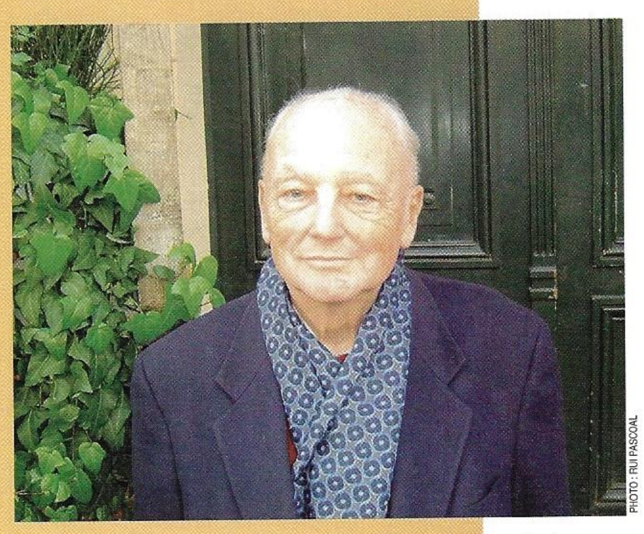
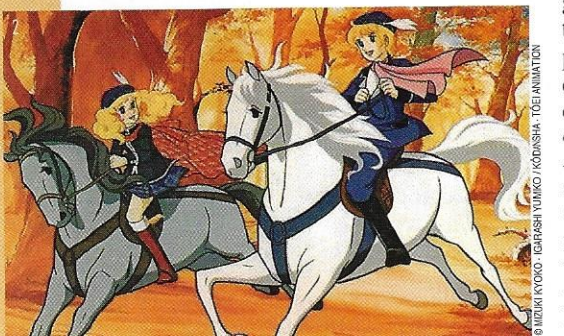


PHOTO : RUI PASCOAL



2

© MIZUKI KYÔKO · IGARASHI YUMIKO / KÔDANSHA · TÔEI ANIMATION

Goldorak (1) et *Candy Candy* (2), les deux séries japonaises qui ont révolutionné les programmes jeunesse de la télévision française.
Toutefois, ce ne sont pas les premières séries d'origine nippone à avoir été diffusées chez nous : *Le Roi Léo*, *Prince Saphir* ou *Maya l'abeille* avaient déjà été programmées sur nos chaînes françaises quelques années plus tôt. Mais personne n'avait polémiqué à leur sujet...

AL : *Comment avez-vous découvert* Goldorak *?*

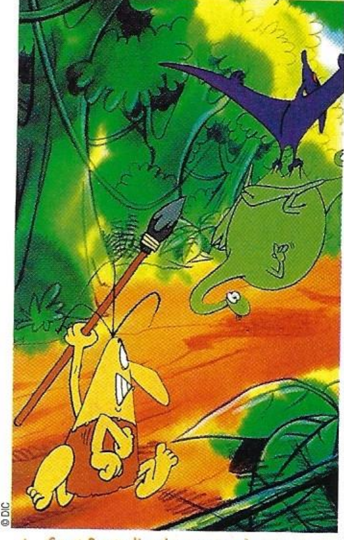
GM : Tout d'abord, il faut que vous sachiez que j'ai fait partie des personnes qui ont permis à Dorothée de faire ses premiers pas à A2 dans le cadre du premier concours de *speakerines* organisé par la chaîne (NDLR : remarquée par Jacqueline Joubert, sa mère cathodique). Il n'y avait pas d'unité jeunesse à A2 en 1975. Il aura fallu attendre trois ans de plus pour que cette dernière s'installe à la chaîne et instaure enfin ce genre de structure qui, jusqu'à présent, était inexistante. On m'avait demandé de m'occuper des dessins animés pour la jeunesse. Après avoir diffusé du Tex Avery, *La Panthère Rose* ou *Le Tamanoir* de Fritz Freleng (créateur de Sylvestre le chat, Sam le pirate et réalisateur de nombreux *Looney Toons*), je me retrouvais à court de stock. Alors, je me rendais régulièrement au marché de télévision, le MIP (Marché International des Programmes) à Cannes et je regardais ces programmes-là. Dans le cadre de l'ancien palais du festival en plein milieu de la Croisette, je me souviens d'un téléviseur qui diffusait des dessins animés japonais. Ils paraissaient assez nouveaux, si bien que les programmateurs riaient ou étaient effrayés et repartaient. Ce genre de séries dérangeait beaucoup. Elles n'entraient pas dans le cadre de réflexion des responsables de programmes. Je ne veux pas critiquer les dessins animés d'avant, mais ceux-là étaient tellement novateurs et insolites que cela déroutait tout le monde. Moi, cela m'amusait. Alors j'ai pris rendez-vous à Paris après le MIP, sachant qu'on ne conclut jamais ou très rarement sur place. Il s'agit tout d'abord d'une première prise de contact ; après vient la phase de concrétisation d'une acquisition, si le *deal* entre les deux parties est opérationnel. J'ai donc contacté Bruno-René Huchez (futur P.D.G. de IDDH) que

j'avais rencontré à Cannes. Il travaillait pour le grand groupe japonais Marubeni, *leader* à l'époque de l'import-export au Japon (NDR : et pas uniquement en matière de programmes). J'étais accompagné de Françoise REYMOND (future directrice des programmes jeunesse de Canal +) et de Gérard CALVET (qui deviendra réalisateur TV) qui s'occupaient avec moi de l'animation.
On nous montre alors plusieurs dessins animés sur films (en 16 mm), puis nous partons déjeuner. Bruno HUCHEZ me dit : « *Vous n'en avez pas assez ?* », ce à quoi je réponds : « *Non, il en reste encore à voir.* » En effet, subsistaient encore deux bobines dans une grande armoire en fer. Alors j'ai demandé à voir les deux bobines ; l'avant-dernière comportait *Mazinger Z* (culte au Japon et en Espagne) et la dernière… *Goldorak* ! Je leur dis : « *Je prends !* » Je ne comprenais rien puisque c'était en japonais. Je n'avais vu que l'action, très présente dans *Goldorak*.

***AL :** Pourquoi avez-vous préféré* Goldorak *à un autre dessin animé ?*
GM : *Goldorak*, c'est une action comme un western, du bon contre les mauvais ou l'inverse, avec un avantage certain : il n'y a pas de sang. À partir de là, cela devient un combat théorique entre robots et je me suis dit : « *Pour la jeunesse, c'est ce qu'il nous faut !* » C'était quand même mieux que de voir des pseudo-westerns dans lesquels des personnes en chair et en os s'entretuent. C'est l'imaginaire, donc ça m'a plu et je l'ai pris. M. HUCHEZ nous a alors aiguillés vers Jacques CANESTRIER. C'est lui qui, *via* sa société de distribution, Pictural Films, l'a vendu à A2.

***AL :** Comment avez-vous vécu le succès de* Goldorak *dont vous étiez finalement l'initiateur ?*
GM : Dans un premier temps, le doublage français de *Goldorak* s'est étalé sur un an et j'y assistais de temps en temps. Une fois la série doublée, Jacqueline JOUBERT a été nommée responsable des programmes jeunesse pour A2. De mon côté, j'ai terminé responsable des programmes. *Goldorak* n'a pas fait l'unanimité au sein d'Antenne 2, loin de là. En définitive, il a été programmé en douce en juillet 78 pour la bonne raison que certains n'étaient pas fiers de diffuser ce genre de programmes. Pourtant, un mois aura suffi pour en faire un phénomène sociologique. Tout le monde en parlait. J'ai vécu toute la polémique sur le soi-disant racisme émanant de la série. C'était de la cuisine interne. Je tombais des nues car je ne comprenais vraiment pas pourquoi on faisait cette campagne. *Goldorak* n'avait rien de particulièrement « raciste ». Au final, les détracteurs de *Goldorak* se sont bien aperçus qu'il n'en était rien et qu'il n'y avait pas de quoi en faire tout un scandale. Moi, j'avais osé l'acheter. Armand JAMOT qui était directeur des programmes était d'accord pour cet achat. Après, il y a eu de nouveaux responsables et ces derniers avaient peur de diffuser *Goldorak*. Mais c'était un faux débat interne qui s'est bien vite éteint, au bout de 15 jours.

***AL :** Auriez-vous aimé continuer d'importer des dessins animés ?*
GM : À la même époque que *Goldorak*, j'achetais *Candy Candy* qui était moins violent ; c'était des histoires, certes tristes, mais pas alarmantes. Mon idée n'était surtout pas d'acheter une autre série comme *Goldorak*, mais de faire totalement autre chose. Il faut sans cesse innover. Toutes les chaînes de télévision ont repris des « pseudo-*Goldorak* », les unes après les autres. J'ai abandonné l'import de dessins animés et je voulais absolument en coproduire, mais je n'avais pas les moyens. Je suis toutefois parvenu à faire des programmes de complément d'une minute, *Cro et Bronto* (une série de cascades de gags sans arrêt) avec le réalisateur Bernard DEYRIÈS (*Ulysse 31*, *Les Mystérieuses Cités d'or*) et Jean CHALOPIN (le papa d'*Inspecteur Gadget*) qui débutait au milieu des années 70 comme président du tout jeune studio DIC. Cela remonte à bien longtemps déjà, vers 1977, et j'en garde un très bon souvenir. On se réunissait le soir et on travaillait sur les scénarii, sur les gags. D'ailleurs, j'aimerais beaucoup revoir Jean, qui est quelqu'un de très charmant.


© DIC
△ *Cro et Bronto*, l'un des premiers dessins animés de DIC produit par Jean CHALOPIN

1
D.R.
2
© PARAMOUNT
3
© WARNER

Avant *Goldorak*, arrivé en France en juillet 1978, les dessins animés diffusés pour la jeunesse se résumaient surtout à des *cartoons* des catalogues Warner ou Paramount, ainsi qu'aux premières productions américaines pour la télévision.

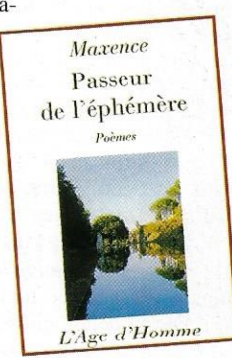
1 – La Panthère Rose
2 – Popeye
3 – Les Looney Tunes

***AL :** Qu'avez-vous fait parallèlement ?*
GM : Après l'explosion de l'ORTF (Office de Radio Télévision Française) fin 1975, j'ai géré des programmes de compléments et des problèmes administratifs de la chaîne. Ensuite, je suis devenu responsable d'une unité de documentaires (*Mercredi et Jeudi Cinéma* avec Pierre TCHERNIA, *Alain Decaux raconte*, *Les Dossiers de l'écran*) d'A2. J'ai lancé par la suite *Les Carnets de l'aventure*. J'étais alors au top de ma carrière avec cette émission hebdomadaire. J'ai produit plus de 100 documentaires, notamment *La vie au bout des doigts* et *Chasseurs de Miel*, le premier film réalisé par Éric VALLI. Parallèlement, on m'a confié une émission sur le court métrage et le statut de responsable d'A2 auprès de la commission de subvention au CNC (Centre National de la Cinématographie). Fin 90, j'ai acheté une série documentaire à NHK, sans parler un mot de japonais, *Planète Miracle* (diffusée en *prime-time*). Mais suite à un infarctus au sein même de la chaîne, je suis devenu raisonnable et j'ai décidé de me retirer du monde de la télévision.

***AL :** Sur quoi avez-vous travaillé depuis ?*
GM : Je me suis mis à l'écriture de recueils de poésies, une autre de mes passions. Je griffonnais des vers depuis fort longtemps. Aujourd'hui, j'ai 10 recueils à mon actif.

***AL :** Enfin, quel effet ça vous fait d'apprendre que* Goldorak *est toujours présent dans les mémoires ?*
GM : Vous êtes la preuve vivante de son impact sur les jeunes de l'époque puisque vous êtes venu me chercher plus de 25 ans après la diffusion de *Goldorak* sur A2. J'étais le premier sidéré d'apprendre que *Goldorak*, une histoire si ancienne, intéresse encore des gens aujourd'hui. Déjà à l'époque, j'étais étonné que toute la presse parle de *Goldorak*. Elle arrivait même à caricaturer la série en disant : « *Goldochirak !* » Jacques CHIRAC devait être premier ministre, je ne sais pas d'où ça vient vraiment, mais peu importe. Pour moi, il s'agissait d'un dessin animé pour la jeunesse, point à la ligne. Je n'en revenais pas, alors vous n'imaginez pas ce que cela signifie aujourd'hui…

***AL :** Merci beaucoup !*

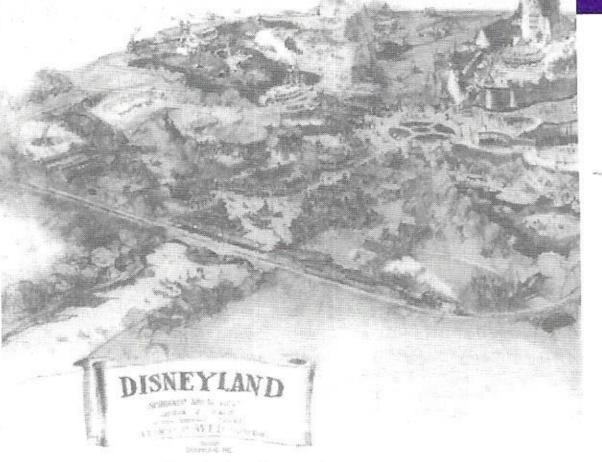


△ *Passeur de l'éphémère* est le dernier recueil de poèmes écrit par Guy MAXENCE

Interview réalisée par Rui PASCOAL

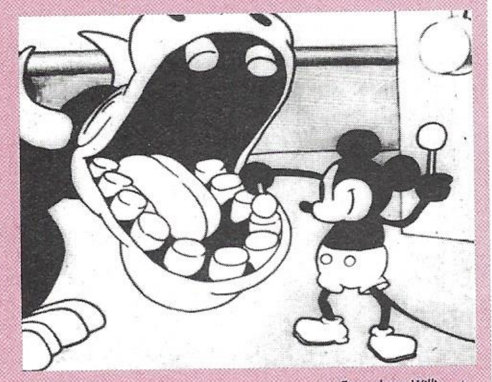
Disney

Le studio ou l'empire ?

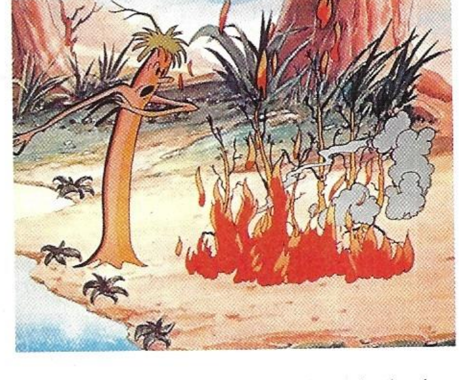


△ Disneyland version croquis

L'ACTUALITÉ DE LA FIRME DISNEY, JONCHÉE D'ÉVÉNEMENTS PEU RASSURANTS, VIENT CONFIRMER LES INQUIÉTUDES À PROPOS DE LA DIRECTION QU'A PRISE SA PRODUCTION CES DERNIÈRES ANNÉES.


Steamboat Willie △




La Danse macabre et Flowers and Trees des Silly Symphonies ◁ ▷

Son nouveau long métrage, *La Ferme se rebelle*, qui vient de sortir en France, marque la fin d'un long chapitre de l'histoire de l'animation traditionnelle, puisqu'il est annoncé comme étant le dernier film en 2D réalisé par les studios Disney.

La naissance d'un studio

Le nom de Disney a été depuis presque un siècle synonyme de dessin animé : depuis la fondation par Walter Elias Disney de son premier studio d'animation dans les années 20, avec son collaborateur Ubbe Ert Iwerks, l'animation a pris une tournure exceptionnelle : il est passé du statut de curiosité cinématographique à celui d'une fabrique à rêves. La combinaison des talents de visionnaire de Walt Disney avec l'exceptionnelle finesse du dessinateur Ub Iwerks a donné naissance à des personnages attachants, dont Mickey Mouse fut le plus important, au point de devenir l'un des symboles d'une Amérique conquérante.

D'autre part, la notoriété dont a très vite bénéficié le studio créé par Disney tient en grande partie à l'inventivité et aux avancées techniques faites au sein de la jeune compagnie : on leur doit entre autres la création de bon nombre de codes cinématographiques, ainsi que des subtilités techniques qui sont nées du sens pratique de Disney. Le *story-board*, aujourd'hui quasiment indispensable à toute grande production, était venu pour faciliter le travail du réalisateur. D'autres techniques lui ont valu l'admiration d'Hollywood, notamment l'invention de la caméra multiplane, ainsi que l'utilisation exceptionnelle de la synchronisation sonore. Dès 1928, *Steamboat Willie,* le second court métrage mettant Mickey en scène, fut officiellement le premier dessin animé sonore. Disney créa ensuite la série des *Silly Symphonies,* inaugurée par *La Danse macabre.* Dans cette même série, Disney utilisa la couleur pour la première fois dans *Flowers and Trees.*

La fertilité du studio a fait de lui un laboratoire de création et une source inépuisable d'inspiration pour ses concurrents comme pour tous ses admirateurs. À partir des années 30, Disney devint l'une des plus grandes locomotives de cet art qu'est l'animation.

L'empire

Disney est souvent présenté d'une manière erronée comme étant juste un studio d'animation, auquel on aurait au meilleur des cas rajouté un parc d'attractions. En vérité, le nom de Disney cache un empire démesuré composé à la fois de plusieurs studios, de parcs de loisirs, de chaînes de télévision, mais aussi de plusieurs départements affiliés à la compagnie et qui sont voués au *merchandising*, jeux, livres, magazines, publications, logiciels de jeux vidéo, magasins de détail, qui représentent à eux seuls un quart du chiffre d'affaires total de la Compagnie. Disney compte même un bureau d'études et d'architecture (DDC) créé en 1984 qui dirige le développement et la construction d'hôtels, de restaurants, d'immobilier de loisirs ou autres, de magasins, de marinas, de centres de divertissement, etc.

Cette diversification a été précoce dans l'histoire de la compagnie : dès les années 30, Walt Disney négocie avec un certain Herman Kamen les droits de reproduction des personnages de la firme sur des productions de consommation courante : à la veille de la Seconde Guerre mondiale, cela a déjà rapporté plus de 2,5 millions de dollars de royalties. Mais c'est surtout en 1947 que la véritable ambition de diversification se développe. Disney dirige la production vers le documentaire, puis très vite, il s'intéresse à la télévision : c'est sur la chaîne ABC que Walt Disney devient le présentateur de l'émission hebdomadaire Disneyland en 1954, permettant ainsi à la petite chaîne de passer à la troisième place des grands réseaux de télévision en Amérique du Nord.

Petit à petit, la compagnie se recentre sur la télévision, qui devient le médium le plus important pour la production Disney, tandis que Walt ne s'investit plus autant dans les films d'animation. Il délègue alors le travail aux Nine Old Men[1], pour aller bâtir son grand rêve, le parc d'attractions à thème Disneyland.

Une firme en crise

À partir de ce tournant, les studios d'animation perdent cet esprit de laboratoire du rêve, qui avait émerveillé par sa créativité, pour devenir une machine de production qui utilise une recette éprouvée, celle du divertissement familial et du grand spectacle. Cela va s'accentuer, notamment après la mort de Walt Disney en 1966. Les studios vont alors fonctionner sur un mode de production qui vise à garder le niveau voulu par le père fondateur. Cette situation a conduit la direction à ne pas prendre de risque qui pourrait nuire à "l'image" de marque élaborée au fil du temps.

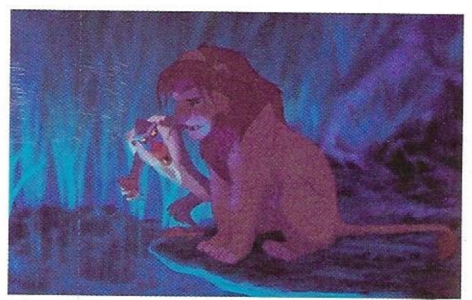
L'accumulation d'erreurs dans la gestion des studios et le vide qu'a laissé la disparition de Disney va plonger peu à peu la compagnie dans une période de crise qui connaît son apogée en 1984, le fantôme d'une OPA (Offre

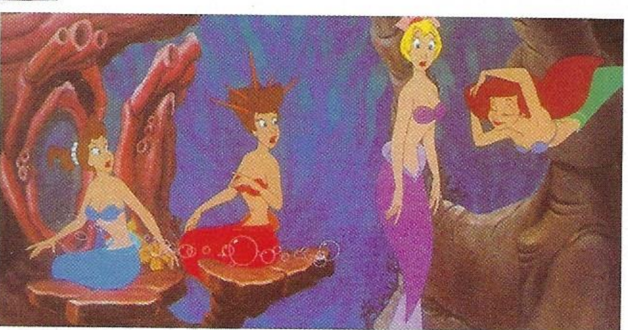
MICKAËL EISNER, UNE FIGURE QUI MARQUE L'EMPIRE

Né dans la banlieue de New York le 7 mars 1942, Mickaël Damman EISNER est issu d'une famille aisée de négociants et d'hommes de loi. Selon ses propres termes, il se considère appartenir à une génération nourrie de Disney. Symbole de la réussite américaine, il fait ses classes dans plusieurs chaînes de télévision (NBC, CBS, ABC) dont il gravit les échelons rapidement. En 1975, EISNER accepte de passer de la télévision au cinéma, et il entre à la Paramount. Durant quelques années, il sera l'un des moteurs de changement à Hollywood, s'entourant de personnes comme Jeff KATZENBERG, qui le suivra chez Disney. Après plusieurs années à la Paramount, durant lesquelles la major se place parmi les trois premières, il est contacté par Roy E. DISNEY à l'été 1984, pour reprendre en main la compagnie qui se débat dans de sérieuses difficultés. On lui reconnaît le redressement financier spectaculaire des années 90, mais on l'accuse aussi d'être la base des conflits internes et notamment de la démission du dernier membre de la famille, Roy E. DISNEY.

Publique d'Achat) menaçant de dépecer la société.

À la recherche d'un homme fort capable de redresser la situation, et qui inspirerait la confiance aux actionnaires de plus en plus anxieux, la direction de Disney décide de faire appel à Mickaël Damman EISNER, un homme ambitieux et habile, qui prend le pari de réanimer Disney et de revaloriser son immense potentiel : pour lui, Disney est une institution en Amérique du Nord et un symbole pour le monde entier.





Le Roi Lion et *La Petite Sirène*, ont contribué au renouveau de Disney △ ▷

Devenu Président Directeur Général de Disney (Chairman and CEO-Chief Executive Officer), EISNER met en place une stratégie agressive visant à faire de Disney une immense machine à sous. Son plan se décompose en trois parties :

Son premier moyen, la synergie, va déposséder Disney des derniers lambeaux de son innocence, pour le transformer en un groupe financier géant, en exploitant le potentiel historique et artistique préexistant. Le *merchandising* est poussé à son paroxysme, et l'inventivité est déplacée du champ de la création, pour s'installer dans la gestion économique.

L'exemple le plus flagrant est la fusion des départements télévision, câble, vidéo et cinéma en une direction générale des spectacles filmés, qui met la production de films d'animation sous la tutelle des financiers. On parle alors de Package pour une production : si elle ne s'impose pas au grand écran, elle pourra réussir ailleurs. Si ça ne se fait pas aux États-Unis, cela se fera à l'étranger.

En second lieu, EISNER développe un certain militantisme pro-Disney, cet activisme forcené obligeant les employés de la firme à se "formater" : penser Disney, s'habiller Disney... Cette obsession conduira même un millier d'employés et de cadres réfractaires vers la porte en 1985.

En troisième lieu, EISNER va employer tous les moyens pour faire de Disney un groupe géant aux ambitions internationales, une « multinationale », ce qui se concrétisera par l'entrée de Disney dans le groupe restreint des sept majors qui dominent Hollywood, au côté de la Paramount, de Columbia, de MGM, d'Universal, de Warner et de la Fox.

Les prémisses d'une nouvelle crise

Cette restructuration va favoriser le retour aux exploits techniques, autour de nouvelles technologies telles que l'infographie et le numérique. Dès 1986, sous l'impulsion de Roy E. DISNEY, de nouvelles techniques telles que la 3D vont être apportées à la production, dans l'espoir de revitaliser la réalisation : une nouvelle génération de films voit le jour, avec *La Petite Sirène* (1989), premier long métrage mis en couleur sur ordinateur, et *La Belle et la Bête* (1991), dans lequel apparaissent les premières intégrations 3D. Suivront plusieurs films qui marquent les années 90 tels que *Le Roi Lion* (1994) ou *Tarzan* (1999), et qui ont permis à Disney de respirer après la crise traversée.

Parallèlement, Disney se retrouve face à une nouvelle concurrence de la part de transfuges tels que Jeffrey KATZENBERG, qui, après son départ de Disney, crée Dreamworks SKG avec Steven SPIELBERG et GIFFEN, ou encore de John LASSETER qui rejoint le jeune studio Pixar, entièrement dédié à la 3D.

En 1995, l'incroyable succès, tant du point de vue technique, scénaristique que financier, de *Toy Story*, fait à Pixar en collaboration avec Disney, ouvre de nouveaux horizons.

Les avancées techniques de l'informatique vont malheureusement persuader les nouveaux gestionnaires financiers que l'avenir des studios Disney passe par l'image virtuelle, au détriment de l'animation traditionnelle. La méconnaissance artistique des nouveaux cadres, qui se focalisent sur les chiffres, les a enfermés dans une position figée, considérant que l'animation traditionnelle est une technique dépassée, comme si les progrès techniques tels que la photographie avaient rendu obsolètes le dessin ou la peinture...

C'est sans doute cette vision erronée qui conduit aujourd'hui à la fermeture des derniers départements 2D de Disney. Le choix de privilégier les films en images de synthèse fait passer au second plan l'animation traditionnelle. Cela explique peut-être en partie les résultats assez décevants des derniers films : *La Ferme se rebelle,* qui a été un échec commercial sur le marché nord-américain, paie le lourd tribut du manque d'intérêt des patrons du Consortium Disney.

Perte de repères

C'est une situation qui rompt avec la tradition.

Walt DISNEY était un homme habité par le rêve. Ses ambitions financières étaient au service de la réalisation de projets fous, démesurés. Tout au long de sa carrière, il n'a jamais cessé de prendre des risques, d'être un précurseur et un innovateur. Il a su faire face aux difficultés qui surgissaient au fil du temps, du point de vue technique ou financier.

C'est cet esprit d'aventure qu'a perdu Disney avec la disparition de son fondateur. Ses héritiers n'ont pas su préserver cette ligne. Les directeurs qui se sont succédé à la tête de la firme se sont focalisés sur le développement de la structure, en oubliant que Disney est d'abord une fabrique à rêves.

L'erreur des dirigeants actuels, EISNER en tête, est de penser que le passage d'une technique à une autre va résoudre un problème qui est plutôt lié à une perte de repères, et à une vision ambiguë de la production. Le problème auquel ils se confrontent aujourd'hui ne peut pas s'arranger s'ils font abstraction de la complexité du phénomène.

Finalement, le statut d'empire qu'a acquis Disney explique en grande partie cette situation : le cinéma d'animation n'est plus depuis longtemps le centre autour duquel se fonde la compagnie. L'art de l'animation ne profite plus des moyens avec lesquels il s'est développé pendant longtemps. Il est devenu une charge pour les décideurs. Le risque qui plane, et qui représente un défi pour le futur du département d'animation, c'est soit de retrouver une certaine autonomie, soit de risquer l'amputation.

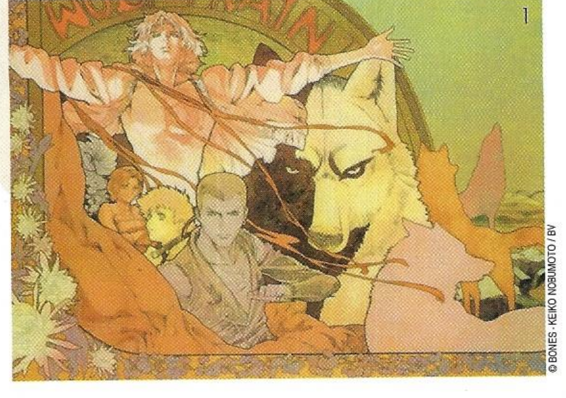
Dans ce dernier cas, l'animation Disney rejoindrait le camp des étoiles éteintes.

Amine SOSSI

1 — Les Nine Old Men est le nom donné aux figures importantes à qui Walt DISNEY va déléguer le travail au sein du studio d'animation.



11e Anime Grand Prix Français



COMME CHAQUE ANNÉE, VOICI LES RÉSULTATS DE VOS VOTES CONCERNANT LES MEILLEURS DESSINS ANIMÉS DE L'ANNÉE SCOLAIRE ÉCOULÉE. APRÈS AVOIR SUBI UNE PETITE MUTATION, LE CLASSEMENT DÉVOILE QUELQUES SUPRISES, PUISQUE DÉSORMAIS SONT DISSOCIÉES LES SÉRIES RÉCEMMENT DÉCOUVERTES EN FRANCE ET LES PLUS ANCIENNES...

Pour commencer, parlons un peu chiffres : avec 1 263 bulletins remplis, on ne retrouve pas encore les meilleures années, mais le panel reste suffisamment important pour fournir des résultats exhaustifs et intéressants. Cette année encore, la participation des internautes a été supérieure au courrier classique (deux tiers de votes Internet contre un tiers par voix postale). Une tendance qui ne fera que s'accentuer, et tant mieux pour nous car avouons qu'il nous est plus facile de comptabiliser les votes électroniques !

Le profil type du votant reste le même : il a généralement entre 15 et 25 ans et il est plutôt de sexe masculin, surtout sur le Net. Mesdemoiselles, vous étiez quand même plus nombreuses à participer les années précédentes. Nous espérons que vous vous mobiliserez mieux l'année prochaine !

A – Révélation 2003/2004

Cette nouvelle catégorie est l'événement majeur de la mutation de ce sondage après 10 ans d'existence. Il nous apparaissait important de dissocier les dessins animés récemment découverts en France, de ceux que nous connaissons depuis longtemps. Nous avons réservé ce partage aux séries TV étant donné le peu de longs métrages qui sortent en France par an. En outre, nous avons supprimé le classement des OAV, celui-ci fusionnant avec les séries TV. Petit rappel, les OAV sont des dessins animés produits d'abord pour le circuit vidéo. Ce type de programme qui était important au Japon jusqu'aux années 90 tend à disparaître, au profit de séries télévisées au format court. De plus, beaucoup de gens votaient dans cette catégorie pour des productions télévisées, simplement parce qu'elles arrivent d'abord en France en vidéo (*Love Hina*, *Alexander*...). Enfin, aujourd'hui, la différence entre les séries TV et les OAV est minime. Aussi pensons-nous qu'un seul classement suffit.

En cet 11e Anime Grand Prix, c'est donc *Wolf's Rain* qui est déclaré meilleure révélation. Pour cette série arrivée fin 2003 en DVD chez Beez Entertainment, ce n'est pas une grande surprise car elle figurait l'année dernière en seconde place des dessins animés les plus attendus. Par ailleurs, on retrouve derrière *Wolf's Rain* toute l'équipe technique de *Cowboy Bebop*, grand vainqueur des dernières années. Bref, une valeur sûre qui a déjà conquis le public français !

À la seconde place, *Noir* figurait également dans le trio de tête des séries très attendues. Arrivées en DVD chez Dybex en mars 2004, les aventures d'espionnage de Mireille Bouquet et Yûmura Kirika vous passionnent déjà.

En troisième, on retrouve la série *.hack//SIGN*. Déclinaison télévisée d'un vaste univers développé par Bandai en jeu vidéo et en *manga*, ce dessin animé n'a peut-être pas encore dévoilé toutes ses possibilités. Il est arrivé presque simultanément en début d'année en DVD (chez Beez) et à la télévision (sur Game One).

Curieusement, on remarque que ce sont les séries éditées en DVD, parfois même uniquement en VO sous-

A – RÉVÉLATION 2003/2004

Place	Titre	1re diffusion	%
1	Wolf's Rain	Vidéo (Beez)	9,82
2	Noir	Vidéo (Dybex)	7,60
3	.hack//SIGN	Vidéo (Beez), TV (Game One)	4,28
4	GTO	Vidéo (Kaze)	3,09
5	Hikaru no Go	Vidéo (Déclic Images)	2,53
6	Last Exile	Vidéo (Déclic Images)	2,14
7	Witch Hunter Robin	Vidéo (Beez)	2,06
8	L'Arme Ultime	Vidéo (Déclic Images)	1,74
9	Détective Conan	TV (Cartoon Network)	1,58
10	ROD	Vidéo (Dybex)	1,50
11	Olive et Tom : Le Retour	TV (France 5, AB1)	1,43
	RahXephon	Vidéo (Dybex)	1,43
13	Fushigi Yugi	Vidéo (Dybex)	1,19
14	Get Backers	Vidéo (Kaze)	1,11
	Gunslinger Girl	Vidéo (Kaze)	1,11
16	Code Lyoko	TV (France 3)	0,95
	Mirmo	TV (Canal J, M6)	0,95
18	Le Secret du Sable Bleu	TV (Télétoon), Vidéo (IDP)	0,87
19	Ayashi no Ceres	Vidéo (Dybex)	0,79
	Shaman King	TV (Fox Kids), Vidéo (Déclic)	0,79
21	Les 12 Royaumes	Vidéo (Kaze)	0,63
	The Soul Taker	Vidéo (Dybex)	0,63
23	Sakura Wars (TV)	Vidéo (Kaze)	0,55
24	Gun Frontier	Vidéo (Kaze)	0,48
25	Hungry Heart - Wild Stricker	Vidéo (Mabell)	0,40
	Martin Mystère	TV (Canal J)	0,40
	Pita-Ten	Vidéo (Mabell)	0,40
	Pokémon Advance	TV (TF1, Fox Kids)	0,40
29	Raideen	TV (Mangas)	0,32
	Shin Hokuto no Ken	Vidéo (Mabell)	0,32
	Sonic X	TV (Fox Kids, TF1)	0,32





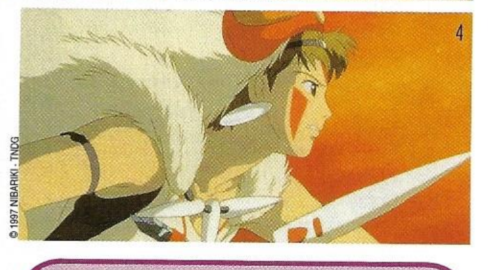
1 – Wolf's Rain
2 – Noir
3 – Olive et Tom : Le retour
4 – GTO
5 – .hack//SIGN
6 – Hikaru no Go



1 – Kiki la petite sorcière
2 – Le Voyage de Chihiro
3 – Cowboy Bebop
4 – Princesse Mononoké
5 – Dragon Ball Z



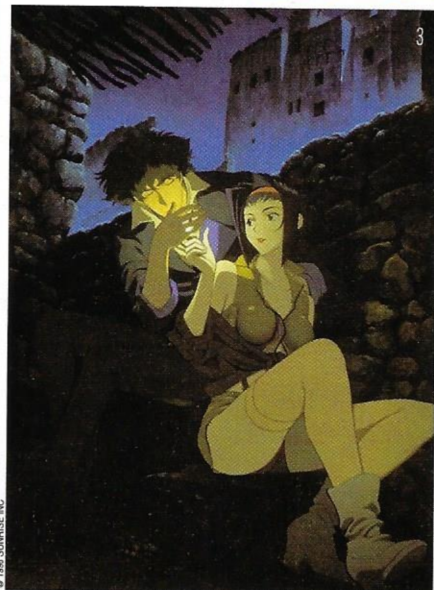




B – MEILLEURE SÉRIE "CLASSIQUE"

Place	Titre	Progression	%
1	Cowboy Bebop	+1	8,55
2	Les Chevaliers du Zodiaque / Saint Seiya	+1	8,00
3	Neon Genesis Evangelion	+1	6,65
4	Fruits Basket	-3	6,49
5	Dragon Ball Z	+14	3,25
6	Love Hina	+2	3,01
7	Saiyuki	-2	2,77
8	One Piece	+16	2,69
9	Vision d'Escaflowne	-2	2,61
10	Sailor Moon	+6	2,38
11	Nicky Larson / City Hunter	+12	2,30
12	X (TV)	-6	1,98
13	Hellsing	-4	1,90
14	Yu-Gi-Oh !	+23	1,50
15	Max et compagnie	+22	1,43
	Saiyuki	-10	1,43
17	Nadia le secret de l'eau bleue	+2	1,35
18	Berserk	-4	1,27
	FLCL (Furi-Curi)	–	1,27
20	Sakura chasseuse de cartes	-10	1,19
21	Dragon Ball	+9	1,11
	Inu Yasha	-2	1,11
23	Ranma 1/2	+14	1,03
24	Doraemon	E	0,95
25	Gundam W	-13	0,87
	Pokémon	E	0,87
	Serial Experiments Lain	-8	0,87
28	Lady Oscar	E	0,79
	Les Simpson	+2	0,79
30	Les Mystérieuses Cités d'or	-3	0,71
31	Abenobashi Magical Shopping Street	-6	0,63
	Olive et Tom champions de foot	-2	0,63
	Signé Cat's Eye	E	0,63
	Slayers	+6	0,63
	Trigun	-18	0,63
36	Embrasse-moi Lucile	E	0,55
	Juliette je t'aime	-1	0,55
	Robotech	+1	0,55
	Utena	-22	0,55
40	Blue Gender	E	0,48
	Goldorak le robot de l'espace	-13	0,48
	Kenshin (OAV)	–	0,48
	Magical Doremi	E	0,48
	Réincarnations / Please save my earth	–	0,48
	Une vie nouvelle	E	0,48

titrée, qui remportent le plus de suffrages. *GTO* (4e) chez Kaze, *Hikaru no Go* (6e) chez Déclic Images. En fait, ces séries bénéficiaient déjà d'une certaine notoriété grâce à la publication française du *manga* dont elles sont tirées. C'est certainement la raison qui explique la place de *Détective Conan* (9e) dont la diffusion sur Cartoon Network reste encore assez confidentielle. Du côté des grandes chaînes, c'est plus timide (*Mirmo* : 16e, *Pokémon* : 25e). Deux raisons à cela : d'abord, leur case jeunesse s'adresse aux moins de 12 ans, tandis que nos lecteurs-votants en ont généralement plus de 15. Ensuite, il faut du temps pour que ces séries arrivent sur les grandes chaînes. Les éditeurs vidéo et les chaînes du câble et du satellite sont souvent plus réactives sur une nouveauté. Signalons toutefois la nouvelle série d'*Olive et Tom* (11e) qui a été remarquée sur France 5 ainsi que *Code Lyoko* (16e) et *Martin Mystère* (25e), les deux seules séries françaises qui ont retenu votre attention.



B – Meilleure série "classique"

Complément du premier classement, celui-ci se propose de récompenser les dessins animés les moins récents. Nous avons choisi d'y faire figurer tous ceux arrivés depuis plus d'un an (soit avant juillet 2003). Nous sommes pourtant bien conscients que ce ne fut pas facile de savoir si certains titres étaient considérés comme « révélation » ou « classique », comme *Hellsing* (arrivé en vidéo en juin 2003) ou *One Piece* (dont plusieurs épisodes avaient déjà été diffusés sur Mangas dès mai 2003). D'autres ne découvraient que récemment certaines séries (grâce à une diffusion TV comme *Love Hina*) alors qu'ils étaient sortis depuis longtemps en DVD.

Toujours est-il qu'il faut bien fixer une date de séparation entre « l'ancien » et « le nouveau », mais l'année prochaine, nous tâcherons de proposer une liste pour vous faciliter le travail !

Au final, cette année, *Cowboy Bebop* retrouve sa place de n° 1 qu'il avait perdue l'année dernière au profit de *Fruits Basket*, relégué en quatrième place. *Cowboy Bebop* reste une valeur sûre, une série culte, puisqu'elle avait déjà remporté l'Anime Grand Prix en 2001 et 2002.

Seconde série culte, mais d'une génération plus ancienne, *Saint Seiya, alias Les Chevaliers du Zodiaque*. Avec la sortie des OAV d'*Hadès* et d'un nouveau film au Japon, la réédition de nombreuses figurines et la sortie des DVD chez TF1 Vidéo, la série connaît actuellement un regain d'intérêt sans précédent qui avait déjà débuté l'année dernière.

Dans le même genre, signalons le retour en force de *Dragon Ball Z* (5e) qui sombrait un peu dans l'oubli les années précédentes et qui retrouve le haut du classement, peut-être grâce à sa rediffusion toute l'année sur MCM.

5

C – MEILLEUR FILM CINÉMA

Place	Titre	Progression	%
1	Princesse Mononoké	+1	12,98
2	Le Voyage de Chihiro	-1	9,18
3	Cowboy Bebop - Le film	E	6,57
4	Shrek 2	E	4,83
5	Le Château dans le ciel	-2	4,35
6	Kiki la petite sorcière	E	3,56
7	Ghost in the Shell	0	3,01
8	Wonderful Days	E	2,93
9	Le Tombeau des lucioles	-5	2,77
10	Akira	-5	2,45
11	Le Monde de Nemo	E	1,82
12	Jin-Roh la brigade des loups	-3	1,27
13	Card Captor Sakura - Le film	E	1,03
	Perfect Blue	-1	1,03
15	Dragon Ball Z - Le film	+14	0,87
16	Porco Rosso	-1	0,79
	Sailor Moon - Le film	+7	0,79
18	Ah ! My Goddess - Le film	-9	0,71
	Nausicaä de la vallée du vent	E	0,71
	Saint Seiya : Les Guerriers d'Abel	-4	0,71
	Shrek	+11	0,71
	X - 1999	E	0,71
23	Le Royaume des chats	-14	0,63
	Pokémon 3 : Le sort des Zarbis	E	0,63
25	Les Triplettes de Belleville	-7	0,55
	Mon voisin Totoro	-13	0,55
27	Le Roi Lion	-3	0,48
	Vampire Hunter D : Bloodlust	-20	0,48
29	Albator : L'Atlantis de ma jeunesse	+7	0,40
	Evangelion - Les films	-10	0,40
	Le Roi et l'Oiseau	+7	0,40
	Mes voisins les Yamada	+7	0,40
	Saint Seiya : La guerre de dieux	E	0,40
34	Frère des ours	E	0,32
	Interstella 5555	-19	0,32
	L'Étrange Noël de M. Jack	E	0,32
	Metropolis	-29	0,32
	Patlabor 2 - Le film	-10	0,32
39	Final Fantasy : Les créatures de l'esprit	-24	0,24
	Kuzco l'empereur megalo	E	0,24
	Lilo & Stitch	-19	0,24
	Ninja Scroll	-3	0,24
	Patlabor - Le film	E	0,24
	Vampire Hunter D	E	0,24
	Venus Wars	E	0,24

D – MEILLEUR ESPOIR

Place	Titre	Type	Progression	%
1	Saint Seiya - Hadès	OAV	0	9,93
2	FullMetal Alchemist	TV	E	5,91
3	Naruto	TV	+8	5,67
4	Gundam Seed	TV	+2	3,31
5	Saiyûki Reload	TV	E	2,60
6	D.N.Angel	TV	+32	2,36
	Monster	TV	E	2,36
8	Chobits	TV	+3	1,89
	Ghost in the Shell - S.A.C.	TV	+13	1,89
	Yami no matsuei	TV	+18	1,89
11	Escaflowne - Le film	Film	+22	1,65
	Paranoia Agent	TV	E	1,65
	Prince of Tennis	TV	+7	1,65
14	Saint Seiya - Tenkai Hen	Film	E	1,42
	Samurai Champloo	TV	E	1,42
16	Gravitation	TV	+15	1,18
	Sailor Moon - Sailor Stars	TV	-1	1,18
	Texhnolyze	TV	E	1,18
19	FullMetal Panic	TV	E	0,95
	Hunter X Hunter	TV	-14	0,95
	Inu Yasha - Les films	Film	E	0,95
	KareKano	TV	+4	0,95
	Maria-sama ga miteru	TV	E	0,95
	Millenium Actress	Film	+12	0,95
	Tôkyô Godfathers	Film	E	0,95
26	Card Captor Sakura - Film n°2	Film	E	0,71
	Gals	TV	E	0,71
	Gungrave	TV	E	0,71
	Haibane Renmei	TV	-18	0,71
	Kino no tabi	TV	E	0,71
	Marmalade Boy	TV	E	0,71
	One Piece - Les films	Film	E	0,71
	Peace Maker Kurogane	TV	E	0,71
	ROD - TV	TV	E	0,71
	Steamboy	Film	E	0,71



Seul bémol au remaniement des classements, quelques OAV tentent timidement d'exister : *FLCL* (18e) du studio Gainax, *Kenshin* ou *Réincarnations* (40e). *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*, *Angel Sanctuary* ou encore *Ah ! My Goddess* disparaissent même complètement...

C – Meilleur film cinéma

Curieuse surprise cette année puisque *Princesse Mononoké* repasse en tête devant *Le Voyage de Chihiro*. Est-ce sa réédition en DVD *collector* qui explique ce phénomène ? Si *Kiki la petite sorcière*, ancien film de MIYAZAKI découvert cette année dans les salles n'arrive que 6e, le réalisateur s'en tire plutôt bien : quatre de ses films sont parmi les six premiers !

E – MEILLEUR PERSONNAGE FÉMININ

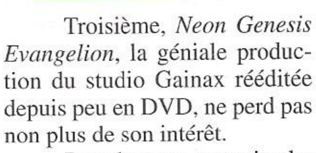
Place	Personnage	Dessin animé	Progression	%
1	Faye Valentine	Cowboy Bebop	+1	5,30
2	Honda Tôru	Fruits Basket	-1	4,43
3	Naru	Love Hina	0	3,64
4	Ayanami Rei	Evangelion	0	3,56
5	Sabrina / Madoka	Orange Road	+1	3,09
6	Kinomoto Sakura	Sakura	-1	2,30
7	Kirika	Noir	+13	1,74
8	Kusanagi Motoko	Ghost in the Shell	E	1,50
	Mireille Bouquet	Noir	+4	1,50
10	Oscar	Lady Oscar	-1	1,35
11	San	Princesse Mononoké	+4	1,35
12	Chise	L'Arme Ultime	E	1,19
	Lina Inverse	Slayers	-3	1,19
14	Robin Sena	Witch Hunter Robin	E	1,11
15	Gally	Gunnm	E	1,03
	Nausicaä	Nausicaä	E	1,03
17	Tam / Hitomi	Cat's Eye	E	0,95
18	Misato	Evangelion	-6	0,87
19	Kagome	Inu Yasha	0	0,79
	Kiki	Kiki la petite sorcière	E	0,79
	Laura / Kaori	City Hunter	-11	0,79
	Saori	Saint Seiya	-2	0,79
	Tenjô Utena	Utena	-12	0,79







Troisième, *Neon Genesis Evangelion*, la géniale production du studio Gainax rééditée depuis peu en DVD, ne perd pas non plus de son intérêt.





Pour le reste, on retiendra les progressions de plusieurs séries récentes comme *Love Hina* (6e), *One Piece* (8e) et *Yu-Gi-Oh !* (14e). Arrivées depuis peu en France, elles n'étaient pas encore trop connues l'année dernière, mais ont depuis gagné une certaine notoriété. Plusieurs séries classiques reviennent sur le devant de la scène, certainement grâce à leur récente réédition en DVD comme *Max et compagnie* (15e) ou *Ranma 1/2* (23e).







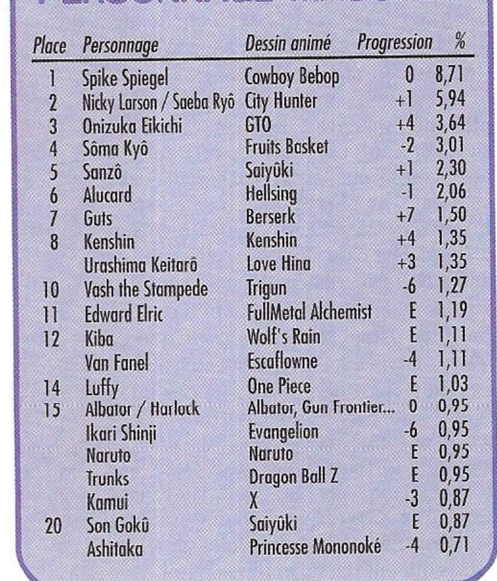
1 – One Piece
2 – FullMetal Alchemist
3 – Saint Seiya : Hadès
4 – Wonderful Days
5 – Naruto
6 – FLCL
7 – Shin Hokuto no Ken
8 – Shrek 2

Pour le reste, on notera la belle performance du film de *Cowboy Bebop* (3e). Après le succès de la série TV, on n'attendait pas moins de cet excellent long métrage, même s'il ne vaut pas un film du studio Ghibli !

Shrek 2 (4e) confirme son succès estival auprès d'un public plus âgé et en profite pour "rebooster" le premier opus (18e). On remarquera l'arrivée d'un film coréen, *Wonderful Days* (8e) et du film de *Sakura* (13e), bien que ce dernier ne soit sorti qu'en DVD. Côté Disney, *Le Monde de Nemo* (11e) souffre d'être sorti il y a presque un an, mais il s'en tire mieux que *Frère des ours* (34e).



F – MEILLEUR PERSONNAGE MASCULIN



Place	Personnage	Dessin animé	Progression	%
1	Spike Spiegel	Cowboy Bebop	0	8,71
2	Nicky Larson / Saeba Ryô	City Hunter	+1	5,94
3	Onizuka Eikichi	GTO	+4	3,64
4	Sôma Kyô	Fruits Basket	-2	3,01
5	Sanzô	Saiyûki	+1	2,30
6	Alucard	Hellsing	-1	2,06
7	Guts	Berserk	+7	1,50
8	Kenshin	Kenshin	+4	1,35
	Urashima Keitarô	Love Hina	+3	1,35
10	Vash the Stampede	Trigun	-6	1,27
11	Edward Elric	FullMetal Alchemist	E	1,19
12	Kiba	Wolf's Rain	E	1,11
	Van Fanel	Escaflowne	-4	1,11
14	Luffy	One Piece	E	1,03
15	Albator / Harlock	Albator, Gun Frontier...	0	0,95
	Ikari Shinji	Evangelion	-6	0,95
	Naruto	Naruto	E	0,95
	Trunks	Dragon Ball Z	E	0,95
	Kamui	X	-3	0,87
20	Son Gokû	Saiyûki	E	0,87
	Ashitaka	Princesse Mononoké	-4	0,71

D – Meilleur espoir

Cette catégorie est dédiée aux programmes encore inédits en France et que vous aimeriez voir traduits. Sortie au Japon fin 2003, la suite de *Saint Seiya* reste cette année encore le programme le plus attendu ! En revanche, le cinquième film, prélude au *Tenkai*, semble moins vous intéresser (14e). On retrouve ensuite les séries qui cartonnent actuellement au Japon, à commencer par *FullMetal Alchemist* (vainqueur du dernier Anime Grand Prix Japonais) ou *Gundam Seed*. Viennent ensuite celles dont les *manga* d'origine sont déjà des succès en France comme *Naruto* (3e), *D.N.Angel* (6e) ou *Monster* (6e). Enfin, il y a les ovnis, ces séries que les fans ont déjà découvertes *via* le Net et qui seront peut-être les révélations de demain comme *Paranoia Agent* (mis en scène par KON Satoshi, le réalisateur de *Perfect Blue*), *Samurai Champloo* (dernière création du réalisateur de *Cowboy Bebop*) ou *Texhnolyze* (du dessinateur de *Lain*).


© TAD / TMS · WOWOW · KOKO · SEGA · ZET


© ANTEFILM PRODUCTION / FRANCE 3 / CANAL J 2003


© SHINOZUKA HIROMU / SHOGAKUKAN · SHOPRO · TV TÔKYÔ

© MARATHON / M6 / CANAL J 2003

1 – Le Secret du Sable Bleu
2 – Code Lyoko
3 – Mirmo
4 – Martin Mystère



Autres classements

Chez les meilleurs personnages, on revient vers des valeurs sûres : les deux héros de *Cowboy Bebop* rafflent encore la mise derrière ceux de *Fruits Basket* ou *Love Hina*. Chez les garçons, on notera la belle progression d'Onizuka, le professeur déjanté de *GTO*, ou encore celle de Guts, héros sanguinaire de *Berserk*. Chez les filles, ce sont les héroïnes de *Noir* qui tirent leur épingle du jeu tandis que reviennent quelques vétérans comme Kusanagi Motoko (*Ghost in the Shell*), Gally (*Gunnm*), Nausicaä (*Nausicaä*) ou Tam (*Cat's Eye*).

Au niveau des chansons, pas de révolution cette année. Les génériques de *Saint Seiya*, *Cowboy Bebop* et *Noir* progressent, mais c'est toujours l'*opening* d'*Evangelion* qui reste en tête ! Les compositions de KANNO Yôko (*Cowboy Bebop*) sont toujours autant appréciées puisqu'arrivent les génériques de *Wolf's Rain* et de *RahXephon* qu'elle a signés. Le meilleur – et l'unique – générique français reste celui des *Mystérieuses cités d'or* !

Enfin, le classement des meilleures voix de dessins animés est certainement celui qui évolue le moins. Vincent ROPION, voix mythique de Nicky Larson, semble être redevenu indétrônable et l'on retrouve toujours des comédiens emblématiques de grandes séries qui ont marqué plusieurs générations.

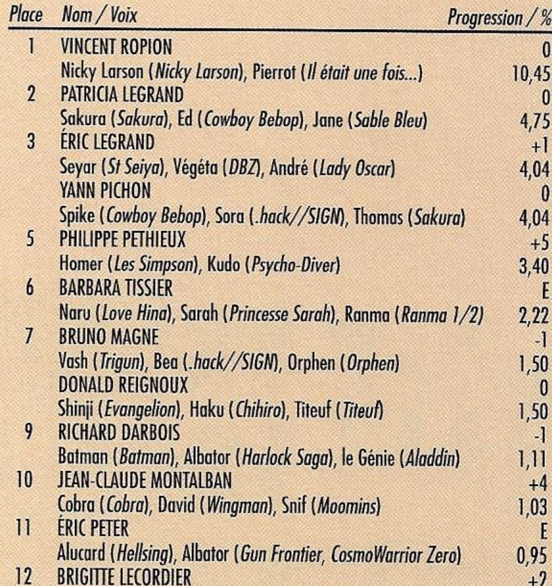
Quelques nouveaux tirent leur épingle du jeu, notamment Éric PETER, voix d'Albator dans tous les récents doublages de Kaze (*CosmoWarrior*, *Gun Frontier*), mais aussi d'Alucard (*Hellsing*). Barbara TISSIER, qui s'était illustrée avec *Ranma 1/2* (version fille) et *Princesse Sarah*, revient grâce à sa récente prestation dans la version française de *Love Hina* (elle double Naru). Enfin, Alain CHABAT fait son entrée grâce à son rôle dans *Shrek*.

G – MEILLEURE CHANSON

Place	Titre	Dessin animé	Origine	Progression	%
1	Zankokuna tenshi no These	Evangelion (TV)	JP / OP	0	3,72
2	Pegasus Fantasy	Saint Seiya (TV)	JP / OP1	+2	2,61
3	Tank !	Cowboy Bebop	JP / OP	+6	2,38
4	Stray	Wolf's Rain	JP / OP	E	2,22
5	For Fruits Basket	Fruits Basket	JP / OP	-2	1,90
6	Sakurasaku	Love Hina (TV)	JP / OP	-1	1,82
7	Copellia no hitsugi	Noir	JP / OP	+7	1,50
8	Hemisphere	RahXephon	JP / OP	E	1,43
9	Canta per me	Noir	JP / IS	E	1,27
	Duvet	Lain	JP / OP	-7	1,27
	For Real	Saiyûki	JP / OP1	0	1,27
	Yakusoku wa iranai	Escaflowne (TV)	JP / OP	-2	1,27
13	Ex-Dream	X (TV)	JP / OP	-8	1,19
	Shell	Witch Hunter Robin	JP / OP	E	1,19
15	Chikyûgi	Saint Seiya (Hadès)	JP / OP	-8	1,11
	Obsession	.hack//SIGN	JP / OP	+8	1,11
17	Cités d'or	Les Cités d'or	FR / OP, ED	0	1,03
	Kiseki no umi	Lodoss (TV)	JP / OP	-6	1,03
19	Blue	Cowboy Bebop	JP / IS	+2	0,87
	Get Wild	City Hunter	JP / ED1	+4	0,87
	Gravity	Wolf's Rain	JP / ED	E	0,87
	Haruka kanata	Naruto	JP / OP2	E	0,87
23	Get Over	Hikaru no go	JP / OP1	E	0,79
	The Real Folk Blue	Cowboy Bebop	JP / ED	-10	0,79
25	Still Time	Saiyûki	JP / OP2	-13	0,71

JP : Japonais, FR : Français, OP : Opening (Générique Début), ED : Ending (Générique fin), IS : Insert Song (Chanson)

H – MEILLEUR COMÉDIEN



Place	Nom / Voix	Progression / %
1	VINCENT ROPION	0
	Nicky Larson (*Nicky Larson*), Pierrot (*Il était une fois...*)	10,45
2	PATRICIA LEGRAND	0
	Sakura (*Sakura*), Ed (*Cowboy Bebop*), Jane (*Sable Bleu*)	4,75
3	ÉRIC LEGRAND	+1
	Seyar (*St Seiya*), Végéta (*DBZ*), André (*Lady Oscar*)	4,04
	YANN PICHON	0
	Spike (*Cowboy Bebop*), Sora (*.hack//SIGN*), Thomas (*Sakura*)	4,04
5	PHILIPPE PETHIEUX	+5
	Homer (*Les Simpson*), Kudo (*Psycho-Diver*)	3,40
6	BARBARA TISSIER	E
	Naru (*Love Hina*), Sarah (*Princesse Sarah*), Ranma (*Ranma 1/2*)	2,22
7	BRUNO MAGNE	-1
	Vash (*Trigun*), Bea (*.hack//SIGN*), Orphen (*Orphen*)	1,50
	DONALD REIGNOUX	0
	Shinji (*Evangelion*), Haku (*Chihiro*), Titeuf (*Titeuf*)	1,50
9	RICHARD DARBOIS	-1
	Batman (*Batman*), Albator (*Harlock Saga*), le Génie (*Aladdin*)	1,11
10	JEAN-CLAUDE MONTALBAN	+4
	Cobra (*Cobra*), David (*Wingman*), Snif (*Moomins*)	1,03
11	ÉRIC PETER	E
	Alucard (*Hellsing*), Albator (*Gun Frontier, CosmoWarrior Zero*)	0,95
12	BRIGITTE LECORDIER	+2
	Son Gokû, Son Gohan jeunes (*Dragon Ball*), Conan (*Le fils du futur*)	0,87
	OLIVIER JANKOVIC	-3
	Van (*Escaflowne*), Trowa (*Gundam W*)	0,87
14	ALAIN CHABAT	E
	Shrek (*Shrek*), Le dragon (*Excalibur*)	0,79
	HENRI DJANIK	E
	Ikki (*Saint Seiya*), Pathero (*Cosmocats*)	0,79
	JEAN RÉNO	0
	Marco Pagotto (*Porco Rosso*), Mufasa (*Le Roi Lion*)	0,79
	PATRICK BORG	E
	Son Gokû (*DBZ*), Rolland (*Ranma 1/2*)	0,79
	PIERRE LAURENT	E
	Quentin (*Cat's Eye*), Mathias (*Lucile*)	0,79
	SÉBASTIEN DESJOURS	E
	Kyô (*Fruits Basket*), Tom (*Olive et Tom : Le retour*)	0,79
	THIERRY BOURDON	E
	Tsukasa (*.hack//SIGN*), Ramis (*Albator*), Terry (*Candy*)	0,79

© 1996 GAINAX / PROJECT EVA · TV TOKYO

© KENTARO MIURA / HAKUSENSHA · VAP · NTV

1 – Berserk
2 – Evangelion
3 – Nicky Larson



Conclusion

Ainsi s'achèvent les résultats de cet Anime Grand Prix nouvelle formule. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, par courrier ou sur notre site Internet, afin de peaufiner sa mutation en attendant de vous solliciter l'été prochain.

Olivier FALLAIX

Merci aux "dépouilleurs" de l'été : Steve, Nain de Jardin, Campi et Clément.



www.ASIAN ALTERNATIVE.com



Tous nos prix sont à l'unité et en euros, dans la limite des stocks disponibles et pour la période de publication du magazine. Les références et les prix sont mentionnés sous réserve d'erreurs typographiques. Photos non contractuelles. Toute commande est soumise à l'acceptation de nos conditions de vente que vous pouvez recevoir sur simple demande écrite.

DVD

COFFRETS DVD (prix à l'unité)

ABENOBASHI	19,90€
ABENOBASHI (digipack 4 DVD)	29,90€
AH MY MINI GODDESS	59,90€
AI YORI AOSHI	TEL
ANGEL SANCTUARY (DVD+manga)	34,90€
BATAILLE DES PLANETES 1, 2	29,90€
BELLE & SEBASTIEN 1, 2	29,90€
BELLE & SEBASTIEN 1 Prestige	39,90€
BLUE GENDER (vost)	19,90€
BLUE GENDER (vf)	29,90€
BLUE GENDER Collector (vost+vf)	59,90€
BLUE SEED	29,90€
BOUBA	29,90€
CAPITAINE FLAM	26,90€
CAPTAIN TYLOR	29,90€
CARD CAPTOR SAKURA 1	54,90€
CARD CAPTOR SAKURA 3	34,90€
CATS EYE 1 à 3	29,90€
CINDERELLA BOY	39,90€
COBRA	29,90€
COBRA édition collector	65€
CONAN LE FILS DU FUTUR	29,90€
COSMOCATS (vf) 1, 2	39,90€
COSMOWARRIOR ZERO	69,90€
DANTE SEIGNEUR DES DEMONS	59,95€
DEMETAN 1	29,90€
DNA ²	59,90€
DONJONS & DRAGONS (vf)	29,90€
DRAGON BALL box 1, 2	49,90€
DRAGON BALL box 3	39,90€
DRAGON BALL Z box 1, 2	49,90€
DRAGON BALL Z box 3	39,90€
DT EIGHTRON	24,90€
EDGAR 1, 2	29,90€
EL HAZARD TV	19,90€
EL HAZARD 2 OAV	19,90€
FRUIT BASKET (vost)	24,90€
FRUIT BASKET (vf)	29,90€
FRUIT BASKET Collector (vost)	34,90€
FRUIT BASKET Collector (vost+vf)	49,90€
FUSHIGI YUGI saison 1	49,90€
GAD GUARD 1	TEL
GANDALLA	19,90€
GATE KEEPERS 1	49,95€
GHENMA WARS	59,95€
G-ON RIDERS	39,90€
GRAVION 1	19,90€
GUNDAM WING (pack 10DVD)	200€
GUN FRONTIER	69,90€
HARLOCK SAGA	29,90€
HAKKENDEN	59,95€
HEIDI 1, 2	29,90€
HIKARU NO GO 1 (vost)	39,90€
HUNGRY HEART 1, 2, 3, 4	39,90€
IL ETAIT UNE FOIS L'ESPACE	29,90€
INSPECTEUR GADGET 1	39,90€
IRIA	39,90€
JAYCE CONQUERANTS... 1, 2	29,90€
JEANNE & SERGE 1, 2	29,90€
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	19,90€
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE Coll.	29,90€
KEN série 2	99€
KIDDY GRADE (vost) 1	29,90€
LADY OSCAR 1, 2	29,90€
LARME ULTIME	39,90€
LAST EXILE (vost)	29,90€
L'AUTRE MONDE	19,90€
LE MAGICIEN D'OZ 1, 2	29,90€
LES MAITRES DE L'UNIVERS 1, 2	29,90€
LES MONDES ENGLOUTIS 1, 2	29,90€
LE SECRET DU SABLE BLEU	29,90€
LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS	29,90€
LES 3 MOUSQUETAIRES	29,90€
L'ILE AU TRESOR	29,90€
L'ILE AU TRESOR collector	65€
LODOSS WAR Ed. Ultime	49€
LODOSS – Chevaliers héroïque	69,95€
LODOSS – CRYSTANIA vost	49€
LODOSS – CRYSTANIA vf+vost	59,95€
L'OISEAU BLEU 1	29,90€
LOST UNIVERSE	29,90€
LOUIE THE RUNE SOLDIER 1	TEL
LOVE HINA (vost)	34,90€
LOVE HINA (vf)	39,90€
MACROSS Collector	39,90€
MASK 1	39,90€
MAX & COMPAGNIE 1 (vf)	
MAX & COMPAGNIE 1 (vost)	39,90€
MONSTER RANCHER 1 (vf)	29,90€
MOOMIN 1	29,90€
MURYOH	19,90€
NAZCA	29,90€
NELL (vf)	29,90€
NICKY LARSON 1	TEL
NieA_7	19,90€
NILS HOLGERSSON (vf) 1	29,90€
PANZER ROBOT – kishin Heidan	27,99€
PRINCE OF TENNIS 1	39,90€
RAN LA LEGENDE VERTE	29,95€
RANMA 1/2 (vost) 1	29,90€
REMI SANS FAMILLE 1, 2	29,90€
REMI 1 Prestige	39,90€
ROBOTECH 1, 2, 3	26,90€
SAINT SEIYA box 1, 2	49,90€
SAINT SEIYA box 3	39,90€
SAKURA TAISEN OAV	29,90€
SAMOURAI PIZZA CATS 1	29,90€
SAN KU KAI	26,90€
SAIYUKI 1, 2	24,90€
SAIYUKI saisons 1 et 2	49,90€
SAKURA MAIL perfect collection	TEL
SHAMAN KING (vf) 1	39,90€
SHE-RA 1	29,90€
SHERLOCK HOLMES	29,90€
SHURATO oav	14,90€
SILENT MOBIUS (vf)	19,90€
SILENT MOBIUS (vost)	29,90€
SLAYERS	29,90€
SLAYERS NEXT	29,90€
SLAYERS TRY	29,90€
SOL BIANCA (vo)	9,90€
SOULHUNTER	29,90€
TOMBEAU DES LUCIOLLES coll.	31,99€
TOM SAWYER 1, 2	29,90€
TRANSFORMERS (vf) 1, 2	29,90€
TRES CHER FRERE 1, 2	55€
UNE VIE NOUVELLE 1, 2 (vf)	29,90€
ULYSSE 31	26,90€
X série TV (vf)	TEL
X série TV (vost)	24,90€
X série TV (vost) Collector	59,90€
X-Or 1, 2	29,90€

DVD (prix à l'unité)

.HACK 1 à 4	22,50€
AH MY GODDESS OAV vol 1, 2	19,90€
AH MY GODDESS film collector	31,99€
AH MY MINI GODDESS	59,90€
AIKA vol 1 + box	21,90€
AIKA vol 2 à 3	22,50€
ALBATOR 84 le film	19€
ANGEL COP vol 1, 2	19,90€
ANGEL SANCTUARY	19,90€
ARMITAGE III vol 1, 2	19,90€
ARMITAGE III Poly Matrix	22,99€
ARMITAGE III Dual Matrix	31,99€
ARMAGGEDON	19,90€
AYASHI NO CERES vol 1 à 4	19,90€
BERSERK vol 1 à 6	19,90€
BIG O vol 1 à 4	19,90€
BLUE 6 vol 1, 2	19,90€
BOOGIEPOP PHANTOM 1 à 4	19,90€
CARD CAPTOR SAKURA film 1	22€
CITY HUNTER Live on Stage	22€
COWBOY BEBOP (volumes en rupture !)	19,90€
COWBOY BEBOP film	29,90€
COWBOY BEBOP film collector	34,90€
CREST OF THE STARS vol 1 à 3	22,50€
DEVILMAN	22€
DNA2 vol 1 à 5 (DVD + manga)	22,90€
DNA SIGHT 999.9	19,90€
DOMINION vol 1, 2	19,90€
DOMINION NEW vol 1, 2	19,90€
DRAGON BALL vol 1 à 14	19€
DRAGON BALL film 4	25€
DRAGON BALL Z vol 1 à 14	19€
EL HAZARD OAV (kaze) vol 1 à 4	19,90€
ESCAFLOWNE vol 1 à 6	19,90€
EVANGELION (volumes en rupture !)	19,90€
EVANGELION les films	29,90€
FULI CULI vol 1 à 3	19,90€
GATE KEEPERS 21 vol 1, 2	19,90€
GENERATOR GAWL	29,90€
GENE SHAFT vol 1 à 3	22,50€
GET BACKERS vol 1+2	27,99€
GIANT ROBO (3 vol)	19,90€
GOLDEN BOY (2 vol)	19,90€
GOLGO 13 Queen Bee	24,90€
GTO vol 1 à 7	19,90€
GUNNM	19,90€
GUNDAM WING (10 vol)	22€
GUNDAM WING Endless Waltz	22€
GUNSLINGER GIRL vol 1, 2	19,90€
HAND MAID MAY vol 1 à 3	19,90€
HELLSING vol 1 à 4	19,90€
HORUS PRINCE DU SOLEIL	25€
HORUS PRINCE DU SOLEIL collector	30€
INUYASHA vol 1 à 7	19,90€
JUBEI THE NINJA GIRL 1	22,50€
JUNK BOY	22€
KAI DOH MARU	22€
KEN 2 (5 vol)	22€
KENSHIN OAV	19,90€
KENSHIN TV vol 1 à 11	19,90€
KYO vol 1 à 6	19,90€
KYO vol 7 (fin)	13€
LABYRINTH OF FLAMES vost	19,90€
LABYRINTH OF FLAMES vf + vost	19,90€
LAMU Beautiful Dreamer Coll.	23,99€
LAMU film 1 Only You	19,90€
LAMU film 3 Remember My Love	19,90€
LAMU film 4 Lum The Forever	19,90€
LAMU film 5 The Final Chapter	19,90€
LAMU film 6 Always My Darling	19,90€
LAIN (4 vol)	19,90€
LODOSS CRYSTANIA film	19,90€
LUPIN III Cagliostro	19,90€
LUPIN III Goodbye Lady...	19,90€
MEMORIES	30€
MES VOISINS LES YAMADA	25€
METROPOLIS collector	50€
MOZAIKA vol 1	19,90€
NADIA le film Collector	31,99€
NAJICA Blitz Tactics 1 à 3	19,90€
NANAKO (2 vol)	19,90€
NOIR vol 1 à 7	19,90€
OLIVE ET TOM vol 1 à 5	15€
OTAKU NO VIDEO	22,90€
PERFECT BLUE collector	29,90€
PETSHOP OF HORROR (2 vol)	19,90€
PITATEN vol (6 vol)	19,90€
PLEASE TEACHER vol 1	19,90€
PRETEAR 1 à 4	19,90€
PRINCESSE MONONOKE collector	42€
PSYCHO DIVER	24,90€
QUEEN EMERALDAS	19,90€
RAHXEPHON vol 1 à 2	19,90€
READ OR DIE	19,90€
ROUJIN Z	19,90€
SABER MARIONNETTE J vol 1 à 3	22,50€
SAKURA WARS TV vol 1 à 5	19,90€
SAINT SEIYA vol 1 à 14	19€
SHADOW SKILL	19,90€
SHIN HOKUTO NO KEN vol 1 à 3	19,00€
SLAM DUNK vol 1 à 2	22€
SOULTAKER vol 1 à 4	19,90€
STRANGE DAWN vol 1 à 4	19,90€
TOMBEAU DES LUCIOLES	10€
TRIGUN vol 1 à 8	19,90€
TWILIGHT OF THE DARK MASTER	24,90€
UTENA vol 1 à 7	19,90€
VAMPIRE HUNTER D (Kaze)	19,90€
VAMPIRE HUNTER BLOOD LUST	24,90€
VIOLENCE JACK	19,90€
WITCH HUNTER ROBIN vol 1 à 5	22,50€
WOLF'S RAIN vol 1, 2, 4, 5, 6	22,50€
WOLF'S RAIN vol 3 + box	29,90€
X 1999 film version collector	39,95€
YOU'RE UNDER ARREST film	19,90€
YUKIKAZE vol 1	22,50€

DVD EROTIQUES RÉSERVÉS AUX ADULTES (prix à l'unité)

APOCALYPSE ANGEL 1, 2	20€
CITY OF VIOLATION	19,90€
CONFESSIONS INTIMES D'UNE COLLEGIENNE	20€
CONTRAINTES PAR CORPS 1, 2	19,90€
CREAM LEMON 1 à 4	20€
CRIS ET CHATIMENTS	19,90€
CROQUE MONSIEUR 1, 2	19,90€
DETECTIVE	17,90€
DOMINATION NAKITE	20€
ENQUETES ET SOUMISSIONS	19,90€
HARD ROCK	20€
HISTOIRES PARALLELES 1	20€
HUMANUS X	19,90€
IMMA YOJO 4, 5	20€
INCESTUA CORPUS	20€
INSEMINATION ARTIFICIELLE	20€
KOJI 1, 2	19,90€
L'AXE DU MAL	20€
L'ENFER DU PLAISIR	20€
LA BLUE GIRL 1 à 3	19,90€
LA FILLE DU 20H 1, 2	19,90€
LE DORTOIR DES GRANDES 1, 2	19,90€
LE MANOIR DES VICES	20€
LE SEIGNEUR DES GOMORRHES 1,2	19,90€
LES PERVERS DU TRAIN	20€
LIAISONS IMMORALES	20€
MAITRESSE ET SOUMISSIONS	
MISSION EXTREME	20€
PIRE QU'UNE CHIENNE	19€
PLAN SEXUS 1, 2	19,90€
POUPEE DU VICE	19,90€
PRINCESS DEMONIA	19,90€
REINES, PRINCESSES & SOUMISSION	19,90€
SEXE ET MAGIE NOIRE 2	25€
SEX BOMB	20€
SEX FIGHTER	19,90€
SEX MACHINE	19,90€
TINA LA MERCENAIRE	20€
TOKYO POLICE PRIVEE	20€
UROTSUKIDOJI	20€
UROTSUKIDOJI II	20€
VESTIAIRE OLYMPIQUE	20€
VICES PROFONDIS 1, 2	20€































MANGAS





PRIX À L'UNITÉ

.HACK// 1 à 2	8,20€
20th CENTURY BOYS 1 à 13	8,55€
3x3 EYES 1 à 36	6,60€
AGHARTA 1 à 6	6,95€
AH! MY GODDESS 1 à 28	6,60€
AI NON-STOP 1 à 3	6,60€
AKIRA (n&b) 6 vol	11,40€
ALBATOR 1 à 5	5,50€
ALICE 19th 1 à 6	6,10€
ALICHINO 1 à 3	8,55€
ANGEL DUST 1	9,50€
ANGEL HEART 1 à 3	8,50€
ANGELIC LAYER (5 vol)	6,60€
ANGEL SANCTUARY 1 à 20	4,75€
ANGE MODE D'EMPLOI 1 à 3	6,60€
APPARE JIPANGU ! 1 à 3	4,75€
APPLESEED 1 à 5	11,40€
APPRENTI MANGAKA	6,10€
ARMS 1 à 8	6,60€
AUDITION 1 à 5	6,60€
AU TEMPS DE BOTCHAN 1 à 2	15,00€
AYASHI NO CERES (14 vol)	4,75€
BABY BIRTH 1 à 2	8,55€
BASARA 1 à 17	5,50€
BASTARD ! 1 à 22	6,10€
BATTLE ROYALE 1 à 6	6,60€
BECK 1 à 2	7,15€
BERSERK 1 (édition Glénat)	6,10€
BLACK CAT 1 à 8	6,10€
BLACK JACK 1 à 4	6,20€
BLACK LAGOON 1	6,60€
BLAME 1 à 10	6,10€
BLEACH 1 à 7	6,10€
BLEU INDIGO 1 à 8	6,60€
BLOOD THE LAST VAMPIRE	8,55€
BOUDDHA deluxe 1 à 2	11,40€
BREMEN 1 à 5	5,55€
CAPTAIN TSUBASA (37 vol)	5,55€
CAP. TSUBASA WORLD YOUTH 1 à 18	5,55€
CARAMEL DIARY 1	6,50€
CAT'S WORLD 1 à 2	8,55€
CHIRALITY (3 vol)	7,55€
CHOBITS (8 vol)	7,15€
CHONCHU 1 à 8	6,60€
CICATRICE THE SIRIUS 1 à 4	8,20€
CLAMP SCHOOL DETECTIVES (3 vol)	6,60€
COBRA (20 vol)	6,10€
COMPLEX 1 à 4	6,60€
COMTE CAIN 1, 2, 3, 4, 4bis	4,75€
COQ DE COMBAT 1 à 9	7,15€
COWA	6,10€
COWBOY BEBOP 1 à 3	6,60€
COWBOY BEBOP SHOOTING STAR 1 à 2	6,60€
CROSS TRIANGLE 1	6,60€
CRYING FREEMAN (2 vol)	7,50€
CYBER IDOL MINK 1 à 6	6,60€
CYBER WEAPON Z (10 vol)	11,45€
CYBORG KURO CHAN 1 à 5	6,60€
DA ! DA ! DA ! 1 à 8	6,60€
DAIGO, SOLDAT DU FEU 1 à 3	6,60€
DARK ANGEL (5 vol)	8,00€
DARK ANGEL RESURECTION 1	10,00€
DARK CRIMSON VAMPIRE MASTER 1 à 3	7,55€
DARK STRIKER (6 vol)	6,60€
DECLIC AMOUREUX	5,50€
DEMON'S DIARY 1	6,60€
DETECTIVE CONAN 1 à 41	5,50€
DEVIL DEVIL 1 à 9	6,60€
DEVILMAN (5 vol)	6,10€
DNA 2 1 à 4	4,75€
DN ANGEL 1 à 5	6,10€
DOCTEUR SLUMP (18 vol)	6,10€
DOROHEDORO 1 à 3	8,55€
DRAGON BALL 1 à 41	6,10€
DRAGON BALL 42	8,70€
DRAGON BALL coffrets 1 à 6	14,25€
DRAGON BALL Double 1 à 21	8,55€
DRAGON HEAD (10 vol)	6,60€
DRAGON HUNTER 1 à 5	6,60€
DROGUE LEGALE 1 à 3	8,55€
DUKALYON (2 vol)	6,60€
DV 1 à 3	8,55€
EDEN 1 à 5	8,00€
EDEN 6 à 8	8,55€
ELEMENT LINE 1 à 2	6,60€
ENFER ET PARADIS 1 à 10	8,55€
E.S. ETERNAL SABATH 1 à 3	6,10€
ESCAFLOWNE 1 à 8	6,60€
ET CETERA 1 à 9	6,10€
ETERNITY 1 à 2	6,60€
EVANGELION 1 à 9	6,10€
EXAXXION 1 à 6	6,10€
FAKE 1 à 4	7,15€
FEVER	15,00€
FLAME OF RECCA 1 à 18	4,75€
FLCL (2 vol)	6,60€
FLIC A TOKYO 1 à 4	5,50€
FRUITS BASKET 1 à 11	5,50€
FULL METAL PANIC 1 à 2	9,40€
FUSHIGI YUGI (18 vol)	4,75€
GALAXY EXPRESS 999 1	5,95€
GALS 1 à 6	6,10€
GANTZ 1 à 7	8,55€
GASARAKI 1 à 4	8,55€
GET BACKERS 1 à 7	6,60€
GENZO 1 à 4	6,60€
GETTER ROBOT (5 vol)	6,10€
GHOST IN THE SHELL 1 à 4	11,40€
GIRLS SAURUS 1 à 2	6,20€
GLOBAL GARDEN 1 à 2	5,50€
GOLDEN BOY 1 à 5	6,10€
GTO (25 vol)	6,60€
GUNSMITH CATS (8 vol)	6,10€
GUNDAM BLUE DESTINY	9,50€
GUNDAM WING (3 vol)	6,60€
GUNDAM WING Battlefield of pacifist	6,60€
GUNDAM WING Blind Target	8,10€
GUNDAM WING Endless Waltz	6,60€
GUNDAM WING Episode Zero	9,50€
GUNDAM WING G-Unit (3 vol)	6,60€
GUNNM (9 vol)	6,10€
GUNNM deluxe (6 vol)	11,40€
GUNNM LAST ORDER 1 à 4	6,10€
HAGANE 1 à 2	8,50€
HANA YORI DANGO 1 à 10	8,10€
HELLSING 1	7,15€
HIGH SCHOOL 1 à 8	6,60€
HIKARU NO GO 1 à 12	4,75€
HIMIKO DEN 1	11,90€
HIROKI ENDO'S STORIES	8,90€
HISTOIRES COURTES TORIYAMA (3 vol)	6,10€
HOSHIN 1 à 17	6,10€
HUNGRY HEART 1 à 2	6,20€
HUNTER 1 à 4	6,60€
HUNTER X HUNTER 1 à 18	5,50€
HYPER RUN 1 à 4	7,00€
IKKITOUSEN 1 à 2	9,45€
I'LL GENERATION BASKET 1 à 13	4,75€
IMADOKI (5 vol)	4,75€
IMBECILES HEUREUX 1	7,15€
INUGAMI, LE REVEIL DU DIEU CHIEN 1 à 11	7,15€
INUYASHA 1 à 14	5,50€
I.N.V.U. 1 à 3	6,60€
I''S (15 vol)	4,75€
ISLAND 1 à 7	8,20€
J'AIME CE QUE J'AIME (3 vol)	6,60€
JOJO BIZARRE ADVENTURE 1 à 33	5,55€
KAGOME KAGOME (3 vol)	8,55€
KAJIKA	6,10€
KAMIKAZE 1 à 4	9,40€
KAMIKAZE 5	9,70€
KARAKURI CIRCUS 1 à 7	5,50€
KATSUO (10 vol)	6,10€
KEN FIST OF THE BLUE SKY 1 à 3	8,50€
KENSHIN (28 vol)	6,10€
KENSHIN Guide Book 1, 2	10,05€
KIKAIDER 1 à 3	8,55€
KIMENGUMI 1 à 13	8,55€
KING OF BANDITS JING 1 à 3	6,60€
KING OF FIGHTER 1 à 8	11,90€
KIRARA (6 vol)	8,55€
KISS ME, KILL ME 1 à 4	6,60€
KIZUNA 1 à 3	7,15€
KNIGHT GUNNER 1 à 3	6,60€
LA DAME DE LA CHAMBRE CLOSE	6,10€
LADY OSCAR 1 à 2	18,05€
LARME ULTIME 1 à 6	7,15€
LARME ULTIME 7	8,80€
LA FEMME DEFIGUREE 1 à 2	5,50€
LA LOI D'UEKI 1	6,60€
LA PLUME DE FEU 1 à 3	7,55€
LA TRAGEDIE DE P	9,50€
LA VIE EN ROSE (2 vol)	6,60€
LE CHEMINOT	11,45€
LE CHIEN DE MON PATRON	9,50€
LE JEU DU HASARD	5,00€
LE MANOIR DE L'HORREUR 1 à 4	5,50€
LE SOMMET DES DIEUX 1 à 2	17,10€
LEGEND OF LEMNEAR (3 vol)	7,55€
LES BIJOUX 1 à 3	6,60€
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE (28 vol)	5,50€
LES 3 ADOLF 1 à 4	8,55€
LES ENQUETES DE KINDAICHI 1 à 13	4,75€
LET'S VOLLEY BALL	6,60€
LET'S BE ABNORMAL 1	6,60€
LIN 3 (5 vol)	6,60€
LINEAGE 1 à 4	6,60€
LONE WOLF AND CUB 1 à 5	9,50€
LOVE HINA 1 à 14	6,60€
LOVE MY LIFE	8,55€
LUDWIG II 1 à 3	8,50€
LYTHIS 1 à 2	7,55€
MACROSS 7 TRASH 1 à 8	6,10€
MAGIC KNIGHT RAYEARTH (6 vol)	7,55€
MAGIE INTERIEURE 1 à 4	5,50€
MAISON IKKOKU (10 vol)	*8,55€*
MAJIN DEVIL (2 vol)	9,70€
MARINE BLUE 1 à 4	6,60€
MARMALADE BOY 1 à 8	6,10€
MARS 1 à 10	6,60€
MPD PSYCHO 1 à 4	7,55€
METAL BRAIN 109 1 à 3	6,60€
MIN MIN MINT	8,20€
MINT NA BOKURA 1 à 6	6,10€
MODEL 1 à 5	6,60€
MONSTER 1 à 16	6,60€
NADESICO (4 vol)	6,95€
NAJICA 1 à 2	8,55€
NANA 1 à 8	5,00€
NANA 9	5,95€
NANAIRO INKO 1 à 4	6,20€
NARAIKANAI, PARADIS PREMIER 1	12,30€
NARUTO 1 à 13	5,50€
NAUSICAA (7 vol)	10,00€
NEW YORK NEW YORK 1 à 4	8,55€
NEJI	5,00€
NOISE	6,10€
NIJI-IRO TOHGARASHI 1 à 6	6,10€
NORITAKA (18 vol)	6,10€
NOUVEL ANGYO ONSHI 1 à 8	6,60€
OMEGA (6 vol)	6,60€
ONE PIECE 1 à 23	6,10€
ORANGE ROAD le roman 1 à 2	4,75€
PANDEMONIUM 1 à 5	6,60€
PARADISE KISS 1	5,95€
PARALLEL 1	6,60€
PARASITE (10 vol)	6,10€
PATLABOR 1 à 4	6,60€
PEACH GIRL 1 à 16	6,50€
PERIDOT 1 à 2	8,50€
PERSONA 1 à 3	5,50€
PHENIX 1 à 11	8,55€
PING PONG 1 à 4	10,00€
PLANETES 1 à 3	9,00€
PLASTIC LITTLE	7,55€
PLAYER KILLER 1 à 5	6,60€
PLEASE SAVE MY EARTH (21 vol)	4,75€
PLUS AGAIN 1 à 6	6,60€
PRIEST 1 à 5	6,60€
PRINCESSE KAGUYA 1 à 3	6,60€
PSYCHOMETER EIJI 1 à 17	5,50€
RACAILLES BLUES 1 à 33	5,55€
RAGNAROK (Generation Comics) 1 à 3	8,55€
RAGNAROK (Tokebi) 1 à 5	6,60€
RANMA 1/2 (38 vol)	6,10€
RAVE 1 à 12	6,10€
RAXEPHON 1 à 3	8,55€
RAY 1 à 3	8,55€
RED EYES 1 à 5	8,55€
REDRUM 327 1	7,55€
RG VEDA 1 à 10	8,55€
ROOKIES 1 à 23	4,75€
SAIYUKI 1 à 3	9,70€
SAIYUKI DEN 1	10,90€
SAKURA (12 vol)	6,60€
SAKURA couleur 1 à 10	7,55€
SAMOURAI DEEPER KYO 1 à 16	5,50€
SANCTUARY 1 à 5	6,60€
SAY HELLO TO BLACK JACK 1 à 2	6,10€
SEIMADEN 1 à 3	8,55€
SERAPHIC FEATHER 1 à 8	6,60€
SHAMAN KING 1 à 22	5,50€
SHIRAHIME-SHO 1	7,15€
SHONEN COLLECTION 1 à 11	6,60€
SILENT MOBIUS 0	8,55€
SILENT MOBIUS 1 à 6	8,20€
SING YESTERDAY FOR ME 1 à 3	7,15€
SLAM DUNK 1 à 30	5,50€
SPIRALE (3 vol)	8,55€
STEP UP LOVE STORY 1 à 5	7,55€
STRAIN 1 à 5	10,00€
STRATEGE (11 vol)	7,00€
TAJIKARAO 1 à 3	7,15€
TAJIKARAO 4	7,85€
TENCHI MUYO 1 à 12	6,60€
TESTAROTHO 1 à 4 (dernier)	8,55€
THE TAROT CAFE 1 à 2	8,55€
TIGRE ET DRAGON 1	11,40€
TOGARI (8 vol)	5,50€
TOKYO BABYLON 1 à 7	8,55€
TOMIE 1 à 2	8,55€
TOUGH 1 à 26	7,15€
TRANSPARENT 1 à 2	6,10€
TREFLE 1 à 4	6,60€
TSUBASA 1	8,55€
UMIZARU, L'ANGE DES MERS 1 à 3	6,60€
URUKYU 1 à 8	6,60€
UTENA (5 vol)	6,60€
VAGABOND 1 à 19	8,55€
VIDEO GIRL AI 1 à 13	4,75€
VITAMIN 1 à 5	6,60€
VOLEUR AUX 100 VISAGES (2 vol)	6,60€
WISH de Clamp (4 vol)	8,55€
X de Clamp 1 à 18	4,75€
XENON BIODIVER 1 à 4	8,55€
YONGBI 1 à 8	6,60€
YOU'RE UNDER ARREST (7 vol)	6,60€
YUGI OH 1 à 31	5,50€
YUREKA 1 à 7	6,60€
YUYU HAKUSHO (19 vol)	5,50€
ZERO ONE (3 vol)	8,55€
ZERO TAKER (3 vol)	6,60€
ZETMAN 1	8,55€

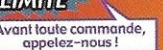
ST SEIYA















BIJOUX



EVANGELION





DRAGON BALL
Gashapons DRAGON BALL Z Imagination série 3
30€ les 5
NEW
Action Figures DRAGON BALL Z "Saiyan Ultimate Version"
25€ pièce
45€ les 2
NEW
Goku
Vegeta
12cm
30€ les 5
Gashapons DBZ Imagination série 2
Action Figures DX DRAGON BALL Z
25€ pièce
39€ les 2
NEW
Gashapons DRAGON BALL Z série 1
30€ les 6
Figurines DRAGON BALL "Boules du Dragon" série 2
8€ pièce
69€ les 10
PROMO !
Figurines DRAGON BALL "Boules du Dragon"
8€ pièce
49€ les 10
Gashapons DBZ HG série 4
7,20€ pièce – 35€ les 7
Gashapons DBZ Imagination série 1
35€ les 6
MACROSS
Trading Figures MACROSS série 2
8€ pièce – 35€ les 5
VF-1J Hikaru Ichijo 1/55 Bandai
80€
VF-1A Prod. Type 1/55 Bandai
80€
119€
VF1S Strike Super Valkyrie 1/72 Yamat
Valkyries Transformables 1/60 Yamato
99€ pièce
Autre modèles disponibles : VF1J Max, VF1J Milia, VF1A Max, VF1A film
VF-1D
VF-1A Hikaru Ichijo 1/55 Bandai
80€
Queadluun Rau
99€
PELUCHES
Peluches DX PRINCE OF TENNIS
25€ pièce
30cm
35cm
peluche DOREMI DX
30€
Peluches PRINCE OF TENNIS
15€ pièce
Peluches YOSHI
59€
40cm
Peluches NARUTO
17€ pièce – 69€ les 5
Peluches HUNTER X HUNTER
30€ pièce – 100€ les 5
30cm
FIGURINES
Gashapons NARUTO "Real" série 3
7,20€ pièce
30€ les 6
Gashapons NARUTO "Real" série 4
7,20€ pièce
30€ les 6
Trading Figures INTRON DEPOT série 2
8€ pièce
35€ les 5
12cm
Trading Figures INTRON DEPOT série 3
8€ pièce
29€ les 5
Gashapons AKIRA série 3
25€ les 5
Statuettes résine NOIR
99€ pièce
Trading Figures CHOBITS
7€ pièce
25€ les 6
Action Figures FLCL
15€ pièce
Haruko
Kanchi
Figurines BLAME
15€ pièce
40€ les 3
59€
ESCAFLOWNE transformable
ESCAFLOWNE "Anime Collector"
39€
Figurines LOVE HINA "Story Image" série 2
30€ les 6
12cm
ALBATOR
199€ les 3 vaisseaux
ARCADIA 84 (résine)
75€
ARCADIA 78 (résine)
79€
69€
QUEEN EMERALDAS (résine)
ATLANTIS (30 cm - métal)
Gashapons ALBATOR
25€ les 6
129€
Figurines ALBATOR "Konami"
15€ pièce
JEUX VIDEO
Gashapons NAMCO GIRLS
7,20€ pièce
30€ les 6
EXCLUSIVITÉ
18cm
28€
22€
Figurines CHUN LI
45€ les 2
Heretic BAHAMUT
49,99€
35,99€
20cm
Heretic YUNA
EXCLUSIVITÉ
22€
28€
Figurines MORRIGAN
18cm
45€ les 2
Gashapons CAPCOM All Stars
25€ les 6
Heretic YOJIMBO
45€
SEYMOUR
45€
Gashapons HACK série 1
12€ les 4
PROMO !
Figurines CHUN-LI
29€ pièce
55€ les 2
11cm
Figurine TRISH
15€
DR. SLUMP
DR. SLUMP Museum collection
25€ pièce
39€ les 2
DR. SLUMP Military Collection
8€ pièce
36€ les 5
Gashapons DR. SLUMP
7,20€ pièce
30€ les 6
ASIAN ALTERNATIVE
36 Rue De Turbigo
75003 PARIS
Tel : 01 42 78 92 60
Fax : 01 42 78 92 66
Commandes : 01 42 78 02 72
NOTRE BOUTIQUE
Réaumur Sébastopol
Rue Réaumur
Arts & Métiers
Rue Greneta
Rue Turbigo
Bd de Sébastopol
Commandes par téléphone (CB) : 01 42 78 02 72
Nous n'acceptons plus les commandes des DOM-TOM
FRAIS DE PORT AUTRES PAYS D'EUROPE : 12€
ANIMELAND 105 OCTOBRE 2004
Bon de commande à envoyer à :
ASIAN ALTERNATIVE
36 RUE DE TURBIGO
75003 PARIS
Tel 01 42 78 02 72
Articles (vous pouvez recopier ce bon sur papier libre)
Prix
Qté
Total



Martial Manga

Les arts martiaux sont l'un des emblèmes du Japon qui nous viennent à l'esprit lorsque nous évoquons ce pays : des combattants en kimono, des samouraïs au regard imperturbable, et des entraînements rigoureux dans des dojos. Ces images ne viennent pas de nulle part : elles sont suscitées et entretenues par la production japonaise elle-même, qui en a fait depuis longtemps l'un de ses thèmes de prédilection. Karaté, judo, sabre apparaissent souvent au détour d'une case, et constituent parfois une part importante d'une série. Mais le lecteur occidental peine parfois à donner du sens à des comportements ou des détails accessibles à un lecteur japonais ordinaire.
Pour cette raison, l'objectif de ce dossier n'est pas de faire du lecteur un érudit sur le sujet ; il s'agit en revanche de lui donner des clefs de compréhension qui lui permettront à l'avenir de mettre en relation ce qu'il peut apprendre dans ces pages avec ce qu'il découvre dans une série, en un mot, de donner du sens aux récits comportant des arts martiaux. Voilà pourquoi les pages suivantes sont une invitation à naviguer dans ce thème à travers différents regards portés sur les arts martiaux. Des généralités, une présentation thématique des éléments les plus significatifs, des repères historiques sur les stéréotypes martiaux, et des présentations de séries japonaises martiales sous plusieurs angles : thématique, cinématographique et socio-psychologique. Prêt pour la lecture ? Hajime !

Den Sigal

Nous exprimons nos remerciements à Jocelyn Cherruault, au Greg Masqué, à Daniel Andreyev et à Sami Bouziani.

Un aperçu des arts martiaux japonais

QU'EST-CE QU'UN ART MARTIAL, ET QUELLES SÉRIES METTENT EN SCÈNE LES ARTS MARTIAUX ? VOICI UN COURT RÉCAPITULATIF POUR FAIRE LE POINT SUR CE VASTE DOMAINE QUI LIE LE CORPS À L'ESPRIT, ET L'HISTOIRE À L'IMAGINAIRE. DANS LE CADRE JAPONAIS, L'UTILISATION DES ARTS MARTIAUX DANS LA FICTION EST EN EFFET PARTICULIÈREMENT FÉCONDE.

Les arts martiaux sont un sujet très vaste, même si l'on se limite au domaine japonais. Ils désignent un ensemble de pratiques physiques et mentales qui préparent l'individu à l'affrontement.

Art de Mars ?

La formule « arts martiaux » (c'est-à-dire de Mars, dieu de la guerre chez les Romains) que nous connaissons en Occident traduit paradoxalement assez fidèlement l'expression japonaise qui les désigne : *bujutsu*, littéralement « techniques des guerriers ». Parallèlement à ce dernier, un autre terme général est fréquemment utilisé, il s'agit du mot *budô*. Mais les deux termes ne sont pas exactement synonymes, car le second recouvre non seulement un ensemble de techniques, mais également une dimension psychologique importante, ce qui différencie le *budô* des sports de combat comme la boxe. C'est ainsi que TOKITSU Kenji, dans l'un de ses ouvrages[1], le définit : « *Le Budô, art des guerriers féodaux japonais, était une manière de vivre centrée sur la pratique de techniques de combat et orientée vers la recherche d'une certaine perfection.* » En deux mots, les arts martiaux (*budô*) sont donc un ensemble de techniques (*bujutsu*) avec un « supplément d'âme ».



△ Une scène de tournoi de jûdô dans *Au Temps de Botchan* : Ôta tente *morote-soei-nage* sur son adversaire

Histoire ancienne, histoire récente

Nous n'avons pas ici pour objectif de relater la longue et riche histoire des arts martiaux, qu'il est par ailleurs difficile de reconstituer clairement. Ce qu'il faut retenir en revanche, c'est que les arts martiaux japonais n'ont pas toujours existé sous la forme moderne que nous leur connaissons.

Le *jûjutsu* était ainsi l'une des dix-huit disciplines pratiquées par les guerriers *samurai*[2], avant que KANÔ Jigorô (1860 - 1938) n'en tire le jûdô, tandis que le karaté a été mis en place par FUNAKOSHI Gishin (1868-1957) dans sa forme la plus connue aujourd'hui, le *shotokan*, à partir des techniques anciennes de l'île d'Okinawa. Ces arts martiaux ont donc été "créés" sous leur forme moderne à l'articulation du XIX[e] et du XX[e] siècle. Il faut ainsi se débarrasser du cliché qui veut que les arts martiaux existent « depuis la nuit des temps », car rien n'est plus faux. Ils sont même parfois de véritables *patchworks* de techniques appartenant à des écoles différentes. Et l'on a récemment pu voir apparaître de nouvelles écoles comme le fameux *Jeet Kune Do* (la « voie du poing qui intercepte ») créé par Bruce LEE.

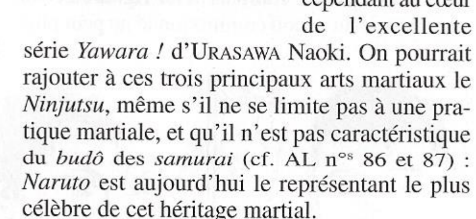
FUNAKOSHI Gishin est le créateur du karaté moderne, qui regroupe un grand nombre de techniques anciennes ▷

D.R.

Est-ce parce que le père de Mai utilise des *kobudô* qu'il est si fort ? ▷





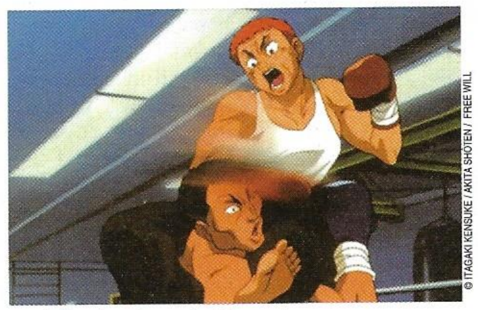
La représentation des arts martiaux

Quels arts martiaux peut-on voir dans les séries japonaises ? La liste est longue, et pour reconnaître l'art martial pratiqué, il faut s'appuyer sur l'apparence des personnages, mais aussi leurs actions et leur comportement. Le karaté est le plus connu des arts martiaux, il est très populaire car pratiqué à mains nues ; le héros karatéka le plus célèbre est peut-être Kurenai Sanjirô, fort mal nommé Judo-boy en France. Plus récemment, *Shamo* (*Coq de Combat*) a remis cette discipline à l'honneur. Le *Kenjutsu* (technique du sabre) est un autre art souvent représenté dans les récits qui se déroulent lors de la période féodale : on le retrouve dans *Kenshin le Vagabond, Vagabond* d'INOUE Takehiko, *L'Habitant de l'Infini*, ou encore *Samurai Deeper KYO*. Le jûdô est quant à lui moins spectaculaire et explosif que les deux précédents (on ne porte pas de coup à l'adversaire, mais on le projette et on le maîtrise), il est pour cela moins courant ; il est cependant au cœur de l'excellente série *Yawara !* d'URASAWA Naoki. On pourrait rajouter à ces trois principaux arts martiaux le *Ninjutsu*, même s'il ne se limite pas à une pratique martiale, et qu'il n'est pas caractéristique du *budô* des *samurai* (cf. AL n[os] 86 et 87) : *Naruto* est aujourd'hui le représentant le plus célèbre de cet héritage martial.

Pour ce qui est des autres techniques martiales, on peut les voir dans un nombre de séries moindre. Dans *Ranma 1/2,* Ranma et son père pratiquent tous les deux un art de combat à mains nues, le *Kempô* japonais alors que dans *Mai the Psychic Girl* d'IKEGAMI Ryôichi, le père de Mai utilise des « *arts martiaux anciens* » : il s'agit très vraisemblablement des *kobudô* d'Okinawa, techniques martiales restées presque inchangées malgré les années. On peut également dans certaines séries apercevoir des disciplines plus rares : le *naginata*, long bâton terminé par

une lame, traditionnellement manié par les femmes *samurai*, apparaît dans *Enfer et Paradis*. Une autre discipline rare dans les séries japonaises est pourtant l'un des arts martiaux les plus renommés : il s'agit de l'aikidô. Mais sa nature non violente et peu spectaculaire l'éloigne de la plupart des histoires. Seules des séries où le héros se doit d'affronter toutes sortes d'arts martiaux différents du sien pour prouver sa valeur le mettent en scène (par exemple *Natsuki Crisis* ou *Grappler Baki*).

Compte tenu de la richesse de leur patrimoine, les auteurs japonais ont naturellement tendance à choisir des arts martiaux nippons pour les mettre en scène. Mais parfois, l'originalité ou l'exotisme d'un art martial justifie le lancement d'une série : c'est le cas du récent *Kicks Megamix*, fondé sur le Taekwondo coréen et rapidement passé aux oubliettes du Weekly Shônen Jump, ou bien de l'inattendu *Yasmin no Dance* qui présentait la Capoeira brésilienne, mélangée à la danse hip-hop.



△ Baki corrige un boxeur, à qui il apprend la différence entre les arts martiaux et la boxe

Tendance vraisemblable…

Cependant, si de nombreux arts martiaux sont représentés dans les séries japonaises, il faut noter l'existence de deux camps : le camp de la vraisemblance, qui cherche à se fonder sur ce que sont réellement les arts martiaux, et le camp de la fantaisie, qui repousse les limites du réel pour impressionner le lecteur. Malgré son potentiel d'hilarité, le traitement des arts martiaux dans *Noritaka le Roi de la Baston* (et sa copie plus ou moins conforme *Katsuo l'Arme humaine*) semble appartenir au camp de la vraisemblance, avec ses allusions à des combattants réels, et un traitement physiologique des combats assez rigoureux (un personnage au genou commotionné ne peut plus tenir debout). Mais c'est surtout dans *Tough* que l'on ressent un souci de coller au vraisemblable[3] : chaque prise, réelle ou non, est minutieusement pensée par l'auteur pour avoir une redoutable cohérence et renforcer le récit.

Pour ce qui concerne les séries de sabre, Jocelyn Cherruault, membre du Comité National de Kendô et Disciplines Associées de la FFJDA, qui a bien voulu nous accorder une interview lors de Japan Expo, considère que « *certains* manga *sont très bons dans leur représentation de la discipline du sabre* ». Pour Kenshin par exemple, le secret de la force de l'ultime arcane de sa technique repose dans l'utilisation du pied du côté de l'attaque comme pied d'appui. Or, il existe effectivement une technique de sabre qui s'utilise en prenant appui de la sorte lorsque l'on est forcé à attaquer par son adversaire dans un espace restreint, et elle porte le nom d'*ayomi-ashi* : même transfigurée en attaque invincible, la technique de Kenshin porte une part de vérité.

Même une série comme *Gunnm Last Order* possède des éléments de vraisemblance. Dans le volume 4, Gally affronte des *cyborgs* karatékas de l'espace, entre sérieux et parodie. L'un des trois karatékas utilise des techniques fondamentales du karaté avec beaucoup de rigueur, comme le double blocage, la position *neko-ashi-dachi* (posture dite « de la patte du chat »), le coup de poing inversé (*gyaku-zuki*) tandis que son apparence est celle d'un pratiquant chevronné. Il existe en effet des « signes extérieurs » de martialité, qui servent principalement à repérer les pratiquants de karaté : le *dôgi* (kimono) coupé aux épaules, le nom de l'école du pratiquant écrit sur sa poitrine, la posture d'attente en tailleur tant que son tour de combattre n'est pas arrivé…

… ou fantaisiste ?

Lorsque l'auteur fait au contraire le choix de s'éloigner du sérieux pour laisser libre cours à son imagination, le résultat est davantage typique du super-héros que du pratiquant d'arts martiaux. Le récit de *Dragon Ball* est peu à peu passé d'une représentation très comique des arts martiaux à des combats d'hommes volants lanceurs de rayons d'énergie. Dans *Naruto*, grand succès du moment du *shônen manga*, et *Basilisk*, ébouriffante adaptation *manga* du roman Kôga Ninpôchô[4] par le dessinateur Sagawa Masaki, les techniques sont fantastiques, voire délirantes (on ressuscite, on manipule autrui par hypnose…) : le ninja est plus amusant s'il est imaginaire. Il ne faudrait pas oublier de citer Tôshô Daimos, le camion qui se transforme en robot karatéka[5] ! Son pilote étant ceinture noire expert en karaté qui contrôle Daimos en faisant lui-même des mouvements dans le cockpit, le robot se retrouve à faire des kata…

◁ Tôshô Daimos, le robot martial, est l'exemple des excès d'imagination des auteurs japonais

Pour conclure, on pourra revenir vers une représentation plus sérieuse des arts martiaux, avec *Karatéka en herbe*, un *manga* pédagogique publié dans le magazine Gekkan Karatedô (et couplé à un *manga* identique, du même auteur et sur le même modèle, traitant du taekwondo). Tout en racontant une histoire de rivalité entre le jeune héros et un condisciple, ce *manga* enseigne chaque mois à son lecteur des points pratiques et historiques : les récits d'arts martiaux servent donc à rêver, mais aussi à progresser.



△ *Graine de Karatéka* : Une façon ludique et précise d'apprendre *neko-ashi-dachi*, la position dite « de la patte du chat »



◁ Il est courant chez les karatékas de porter le nom de son école sur la poitrine, ici le *banryûkai*, créé par le maître de Ryo

Den Sigal

1 — Tokitsu Kenji, *La Voie du Karaté, Pour une Théorie des Arts Martiaux*, Éditions du Seuil. Tokitsu Kenji est également célèbre pour ses chroniques dans la presse spécialisée sur les arts martiaux, et pour avoir créé sa propre école, le Tokitsu-ryû.

2 — Cf. *Ôdô no Inu* de Yoshikazu Yasuhiko, AL n° 52, qui relate les aventures d'un expert de l'époque.

3 — Voir l'article très documenté d'Arnaud Pernot, *Tough ou le réalisme des combats*, dans le dossier *Le Sport dans le Manga* sur *Animeland.com.*

4 — Célèbre roman de Yamada Fûtarô, cf. AL n° 86.

5 — Cf. AL n° 96.

Martial Manga

Les éléments des arts martiaux

LES HÉROS MARTIAUX POUSSENT-ILS VRAIMENT LE CRI-QUI-TUE AU MOMENT DE L'ASSAUT ? QU'EST-CE QU'UN DOJO, UN KATA ? QUE RECOUVRE LA NOTION ASIATIQUE MARTIALE DE KI ? AFIN DE DÉCODER LES PRATIQUES ET ÉLÉMENTS MARTIAUX REPRÉSENTÉS DANS LA PRODUCTION JAPONAISE, NOUS VOUS PROPOSONS DES RÉPONSES, ILLUSTRÉES DE SCÈNES DE MANGA ET D'ANIME, QUI VOUS PERMETTRONT DE CONSIDÉRER TOUT CELA CLAIREMENT.

Yawara excelle à saisir l'instant où son action (ici *ippon-seoi-nage*) aura son efficacité maximale ▷

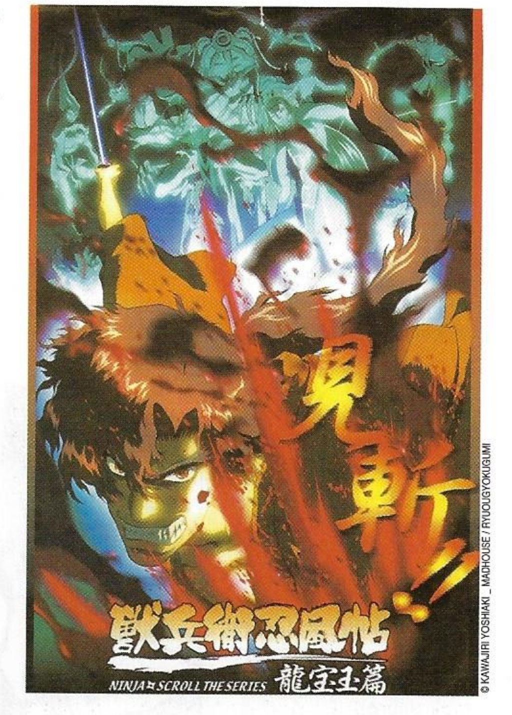
© URASAWA NAOKI / SHOGAKUKAN

Parmi tous les éléments que proposent les séries japonaises, certains sont tout à fait fondés et d'autres grandement exagérés. Voici un exposé des principaux éléments à considérer.

Les termes-clefs des arts martiaux

La notion principale qui détermine la victoire ou la défaite dans un combat est désignée par un terme inconnu du grand public. Il s'agit du *ma-ai*, « conscience de la distance » selon Jocelyn CHERRUAULT. Elle ne concerne pas seulement la distance spatiale, mais aussi la distance temporelle. Dans *Hunter X Hunter*, le sabreur Nobunaga explique qu'il est invincible dans la limite de son *ma-ai*, ce qui sous-entend que personne ne peut l'approcher dans un diamètre de quelques mètres sans tomber dans la distance où il peut tout trancher. Dans la série TV de *Jûbei Ninpûchô* (*Ninja Scroll*) au contraire, le héros Jûbei se permet une réplique fanfaronne et galvanisante : « *Ma technique de sabre ne se soucie pas du* ma-ai ! » et envoie immédiatement une attaque qui pourfend à distance son adversaire, en dehors de la zone qui correspondrait théoriquement à son *ma-ai* (ce qui signale clairement la fantaisie d'une telle scène).

Dans la série TV, Jûbei est capable d'envoyer une sorte d'onde tranchante avec son sabre, et d'atteindre son adversaire à distance ▷

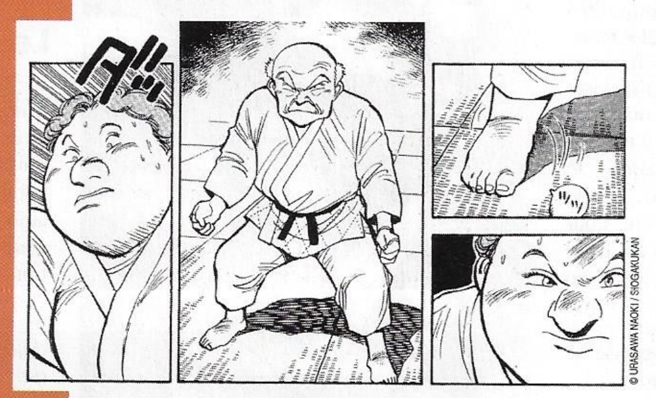


© KAWAJIRI YOSHIAKI_MADHOUSE / RYUUGYOKUGUMI

Le *kime* (prononcer « kimé ») est la « décision », au sens où il s'agit du moment où tout se décide. C'est le mouvement pour lequel le pratiquant utilise ses capacités physiques à leur maximum, associées à la plus grande concentration mentale. TOKITSU écrit au sujet du *kime* : « *En de tels moments décisifs, celui qui agit doit se trouver incorporé exactement aux gestes qu'il accomplit et exister complètement dans cet acte, sans distance. Il ne doit alors exister ni pensée, ni dessein, ni même sensation de soi dans l'esprit du sujet agissant : le geste, l'espace, l'ambiance, l'objet et le soi doivent former un tout. (…) Le court arrêt du geste marque un moment extrêmement dense qui concentre le processus de l'expression artistique qui vient d'être réalisé.* » On peut justement établir un lien entre le *kime* et les passages de « temps suspendu » du *manga* et de l'animation, moments de *climax* intenses où l'on remarque que la subjectivité et la conscience disparaissent, comme l'écrit TOKITSU. Cette disparition se réalise dans le *manga* par une absence de langage autre que le cri : on ne discute plus, on agit. L'esthétique japonaise, et particulièrement celle du théâtre *kabuki*, qui recherche avant tout la beauté de l'instant, choisit souvent une mise en scène proche du *kime* pour ses passages dramatiques.

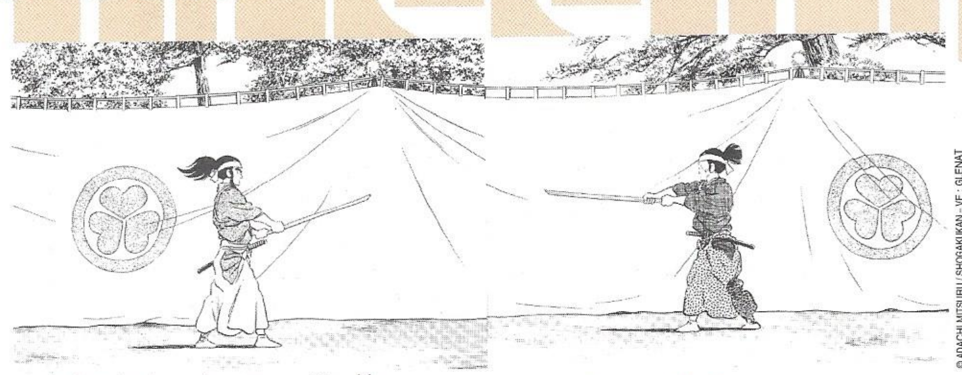
La garde, la pose

Visuellement, la posture martiale du héros est l'un des éléments les plus marquants d'un passage de combat. Il s'agit en fait de la garde, ou *kamae*, plus ou moins offensive ou défensive. Si les arts martiaux japonais en sont bien dotés, le kung-fu chinois est bien plus riche dans ce domaine et propose des postures à la fois tendues, puissantes et photogéniques (voir l'article sur *Ranma 1/2*). La garde peut même devenir un élément du récit : dans le *manga Majima-kun, suttobasu !!*, le héros Rei reconnaît son maître grâce à sa garde, alors même que ce dernier porte un masque pour rester incognito. Plus généralement, le passage d'une garde à une autre lors d'un combat constitue parfois un élément fortement dramatisé, suggérant que le héros ou l'adversaire va utiliser une technique particulière.



© URASAWA NAOKI / SHOGAKUKAN

◁ La garde de Jigorô, le grand-père de Yawara, est sans défaut, et ne laisse aucune ouverture à son adversaire



△ Les deux adversaires se tiennent en respect, immobiles, se concentrant avant l'échange

Le tournoi d'arts martiaux

Un autre lieu commun des séries de combats est bien sûr le tournoi. Il apparaît généralement dans le cours du récit lorsque la série est sûre de remporter un certain succès ; on le retrouve entre autres dans *Dragon Ball*, *Yû Yû Hakusho* et *Hunter X Hunter*, ou *Naruto*, des séries issues de publications de la Shûeisha. Les tournois et championnats sportifs sont aujourd'hui nombreux dans les disciplines martiales (sauf pour l'aikidô, qui ne s'y prête pas vraiment), et on peut les considérer comme les héritiers des rencontres et défis entre les *dojos* pratiqués il y a plusieurs siècles. Ces événements permettaient l'émulation des individus et des groupes ; c'était une pratique caractéristique des écoles de sabre en période de paix (pratique dangereuse pourtant, car avant l'invention du *bokken*, ou sabre en bois, les combats se faisaient « *shinken* », c'est-à-dire au véritable sabre).

L'art martial imaginaire

Les techniques martiales sont un élément si courant dans la production japonaise que les auteurs en créent instinctivement de nouvelles dans leurs univers originaux. *Gunnm* présente le *Panzer Kunst* (littéralement « art cuirassé » en allemand) de Gally, qui s'opposera par exemple au *Maschine Klatsch* de Jashugan; *Yû Yû Hakusho* voit le héros Yûsuke apprendre le *reikô-hadôken*… Ces techniques imaginaires sont comme des arts martiaux qui égaleraient leurs modèles réels, et permettent au héros d'atteindre une efficacité encore supérieure. Par ailleurs, le fait qu'il existe des branches différentes dans les arts martiaux favorise la création d'écoles adaptées à un personnage. Dans *Majima-kun, suttobasu !!*, le héros Majima pratique le *jinrai-jûjutsu*, école de *jûjutsu* vieille de 500 ans créée "sur mesure" pour le *manga*. De la même façon, Ki-bô est héritier dans *Tough* du *nadeshinkage-ryû*, « art de vie et de mort », une technique qui n'est transmise que dans sa famille, et dans *Art of Fighting*, Ryo Sakazaki ne cesse de vanter la force de sa fameuse école de karaté *kyokugen-ryû*.

Le cri martial

À l'occasion du *kime*, le pratiquant pousse un cri, le *ki-aï* : c'est le fameux « cri-qui-tue ». Il ne tue bien sûr pas, mais a un effet certain sur l'organisme qui peut aller jusqu'à la paralyser (pour des raisons physiologiques ou psychologiques, ou peut-être les deux) : difficile à croire pour M. Tout-le-monde, mais évident pour le pratiquant qui l'a expérimenté. Jocelyn CHERRUAULT explique que le *ki-aï* répond à trois nécessités : il évite tout d'abord de s'asphyxier au moment d'agir ; il représente ensuite une sorte de « zen en mouvement », dans le sens où il exprime la certitude de l'action ; et il permet enfin de parvenir à une unité dans l'action, l'unification du corps en vue de « l'attaque ultime » qui doit terrasser l'adversaire. On trouve une bonne illustration de ce propos dans le volume 8 d'*Enfer & Paradis* : alors qu'il est entouré d'hommes armés, le père de Mitsuomi paralyse ses assaillants par l'émission agressive de son *ki*. Chez TOGASHI Yoshihiro, le cri tue parfois vraiment : il est l'occasion de montrer la formidable puissance (toujours physique) d'un adversaire. Ainsi Togurô cadet fait-il éclater d'un simple mais retentissant « *kaa !* » un tir de Rei-gun de Yûsuke lors du Tournoi des Ténèbres. Mais on est un peu loin du véritable *ki-aï*.

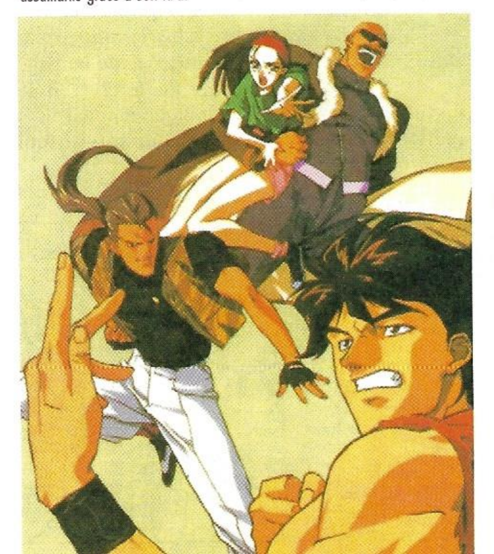
En revanche, on trouve une amusante parodie de la pratique du cri dans *Niji-iro Tôgarashi*, lors de la scène du tournoi devant le *shôgun*. Le lecteur voit deux combattants crier tout leur saoul dans le but de gagner du temps, parce qu'ils sont tous deux aussi couards l'un que l'autre et craignent d'attaquer ; un détournement parodique du cri martial qui n'est pas sans rappeler l'une de scènes célèbres du film *Yôjimbô* (*Le Garde du corps*) de KUROSAWA Akira, où les samouraïs de deux camps, rangés en ordre de bataille, n'osent pas s'affronter avec courage mais ne montrent au contraire que des velléités d'assaut effrayées. Il est par ailleurs courant que des personnages crient le nom de leur technique lorsqu'ils l'effectuent (parfois le nom est très long, comme dans *Kenshin le Vagabond*) ; les jeux vidéo de combat se sont bien sûr eux aussi appropriés ce domaine.



△ Le père Takayanagi paralyse ses assaillants grâce à son *ki-ai*



△ Lieu du combat, vêtements, public et attitudes : tout l'univers d'un *dojo* de la période Edo est concentré dans cette scène

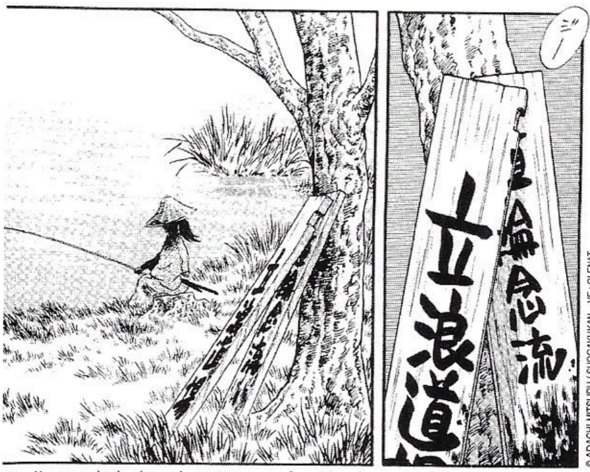


▽ « *Ora ora !* » : Sakazaki Ryo est toujours prêt à combattre au nom de son école *kyokugen-ryû*

Le dojo et les kata

Le bâtiment de pratique des arts martiaux est le *dojo*, lieu où l'on cherche « la voie ». À l'origine, un *dojo* appartient à une école, l'un et l'autre sont liés. Ainsi, le *shôtôkan*, style de karaté mis au point par FUNAKOSHI Gishin et aujourd'hui répandu dans le monde entier, n'est autre que le nom du *dojo* de ce dernier. Cette relation entre le lieu de pratique et les pratiquants eux-mêmes transparaît dans la tradition, extrêmement appréciée par les auteurs de fiction, du *dôjô-yaburi* (littéralement « le fait d'abattre un *dojo* ») : il s'agit d'un défi lancé par un visiteur





△ Un exemple de *dôjô-yaburi* : Furon a confisqué les plaques du *dojo* qu'il a vaincu, et défie donc quiconque de venir les récupérer

à un *dojo*, c'est-à-dire au maître de l'école et à ses élèves. C'est ce que font entre autres Furon dans *Niji-iro Tôgarashi*, Musashi (et il n'est pas le seul dans le récit !) dans *Vagabond*, Anotsu dans *L'Habitant de l'Infini* (où l'on ne se contente pas d'abattre le *dojo*, mais où l'on annihile également ses membres). Afin de montrer que le *dojo* est abattu et d'humilier ses membres, on confisque ses plaques d'entrée, pour clairement signifier à ses membres et aux passants que personne n'a été capable d'empêcher une telle insulte. Le *dojo* reste aujourd'hui au Japon le lieu de la pratique martiale quotidienne : il peut être public ou privé. *Ranma 1/2* montre un cas de *dojo* familial : il se trouve à l'intérieur de la propriété de la famille Tendô (rappelons d'ailleurs que c'est pour s'assurer de la pérennité du *dojo* Tendô que Genma et Soûn ont décidé de marier Ranma à l'une des filles Tendô).

Les *kata* sont la pratique martiale la plus fondamentale ; à la différence du combat d'entraînement (*kumite*), ils se pratiquent seuls. TOKITSU Kenji les définit comme une « séquence composée de gestes formalisés et codifiés, sous-tendue par un état d'esprit orienté vers la réalisation du *dô* ». Les *kata* sont couramment comparés à un moule ou bien un dictionnaire dans lesquels le pratiquant doit puiser ses techniques. Ils ont connu une récente recrudescence d'intérêt dans les jeux vidéo réalisés en 3D grâce au procédé de la *motion capture* (*Dead or Alive*, *Tekken* et surtout *Soul Calibur*, pour lequel Namco avait réalisé sa capture de mouvement sur des experts japonais reconnus).

L'esprit

Au Japon, la pratique martiale physique est indissociable de celle de l'esprit. L'esprit est souvent considéré comme bien plus important que le corps, aussi puissamment préparé fût-il : surpasser un adversaire plus fort physiquement grâce à sa détermination et son esprit constitue un lieu commun martial, souvent appliqué hors du champ des arts martiaux à proprement parler. Le pratiquant doit donc apprendre à renforcer son esprit, ou plutôt son *ki* (parfois prononcé « chi » en Occident, sous l'influence américaine, qui a découvert ce concept au cours des années 60-70, époque d'ouverture de la Côte Ouest aux pensées et pratiques d'Asie, comme le bouddhisme, le yoga… et le karaté). *Ki* est un mot difficile à traduire, qui désigne une sorte de tension interne propre à chaque individu. Les développements du *ki* dans la production japonaise se retrouvent jusque chez TORIYAMA et *Dragon Ball* : Gohan explique à Videl comment se servir du sien pour voler.

Il faut associer à cette notion les deux catégories du *tôki* (*ki* de combat, intention belliqueuse) et du *sakki* (*ki* meurtrier, intention de tuer), souvent présentes dans les séries martiales. Le *tôki* est la tension qui émane d'un combattant : dans *Ranma 1/2*, le personnage de Hinako, professeur au lycée de Ranma, absorbe ainsi le *tôki* et le stocke dans son corps pour ensuite le renvoyer sous forme d'attaque ; plus le *tôki* de son adversaire est fort, plus elle devient puissante. Le *sakki* est une tension plus profonde encore, et la capacité à la saisir est l'apanage des plus grands experts (voir l'article « Figures d'experts »). Lorsqu'un personnage est capable de la ressentir, il peut se guider grâce à elle plus sûrement qu'avec sa vue. C'est ce qui permet de créer des personnages aveugles capables de combattre comme dans le film *Jûbei Ninpûchô* (*Ninja Scroll*), où le héros Jûbei se bat contre un expert en sabre aveugle mais terriblement efficace, personnage dans la lignée de Zatoïchi le fameux masseur aveugle, héros de films d'action japonais de l'après-guerre… et récemment revenu à l'écran dans un *remake* réalisé par KITANO Takeshi.

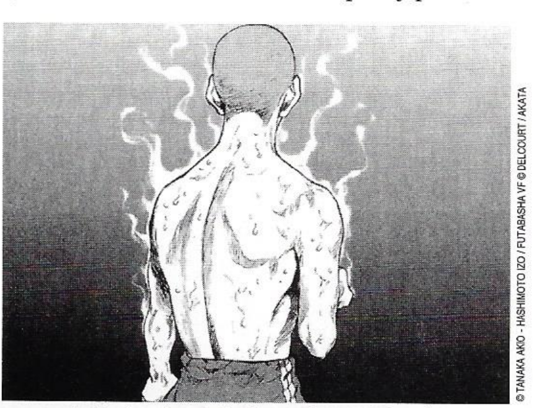
Dans les arts martiaux japonais, le pratiquant doit également parvenir à un état d'esprit particulier : il s'agit du *kakugo*, la volonté de celui qui est prêt à tout, comme l'illustre le personnage de « Double Impact » Tawara dans son combat contre Shin (volume 5 d'*Enfer & Paradis*) : même au risque de sa vie, il est prêt à se laisser cruellement attaquer pour prendre le dessus sur son adversaire lorsqu'il aura relâché son attention. Le *kakugo* permet généralement d'accomplir des exploits martiaux, comme vaincre son adversaire d'une seule attaque imparable, idée contenue de l'expression *ichigeki hissatsu*, « la victoire absolue d'un seul coup » ; il exalte la capacité de l'expert à saisir l'instant, à concentrer tout son esprit vers un seul but, un seul moment fugace à l'occasion duquel son destin sera en jeu. On trouve souvent cette idée dans les cas où un personnage attrape à deux mains le sabre qui s'abat sur lui : cette technique nommée *shinken-shirabatori* (« prise de la lame nue ») est un autre lieu commun des œuvres japonaises présent par exemple dans *Animatrix* (« Program » de KAWAJIRI Yoshiaki), et également dans des contextes plus comiques comme chez ADACHI Mitsuru, TAKAHASHI Rumiko ou AKAMATSU Ken (*Love Hina*).



△ La prise de la lame *shinken-shirabatori* demande en vérité une concentration exceptionnelle

Spiritualité des arts martiaux

À un niveau encore plus élevé, on peut noter l'adéquation des arts martiaux avec le bouddhisme zen ; de nombreux experts japonais ont considéré la notion de vide comme centrale dans la pratique avancée de leur art ; or, le vide est un élément central de la pratique zen. Les experts des deux disciplines se rapprochent : dans le dernier combat de la série *Tough*, le père de Kibô utilise l'ultime arcane du *nadeshinkage-ryû*. Il atteint un niveau spirituel qui le rend égal aux plus grands pratiquants religieux, qui ont atteint le *satori* (« l'éveil », dans la religion bouddhiste), et renvoie à son adversaire son propre *tôki* ; c'est la forme ultime du combat : combattre sans combattre.



△ Des émanations de *ki* se dégagent du corps de Ryô à l'entraînement

Au-delà de l'importance de l'esprit dans le combat, l'enseignement martial accorde d'ailleurs une grande importance au comportement du pratiquant. Toujours dans *Tough*, l'art martial de *Ki-bô* ne doit pas être l'objet d'une exhibition, surtout si celle-ci est monnayée ; le père de *Ki-bô* interdit donc à son fils de l'utiliser en public lors du tournoi organisé après la mort d'Iron Kiba. Dans les temps anciens, les actions du pratiquant devaient être en accord avec le code de conduite des guerriers, le *bushidô* : lors de la première rencontre de Lin et Manji dans *L'Habitant de l'Infini*, ce dernier l'illustre par ce propos : « Un samouraï ne tue pas sans raison, surtout s'il est fort. » C'est là l'un des grands paradoxes des arts martiaux : plus le pratiquant est expert, moins il est censé utiliser sa technique. L'art de mort devient art de paix.

Den SIGAL

Martial Manga

Figures d'experts

LORSQU'IL EST PRÉSENT DANS UNE FICTION, LE PRATIQUANT D'ARTS MARTIAUX REVÊT EN FAIT UN NOMBRE ASSEZ LIMITÉ D'ASPECTS. CES APPARENCES RÉCURRENTES ET RELATIVEMENT FIXES MONTRENT DIFFÉRENTES FACETTES DE LA PRATIQUE DES ARTS MARTIAUX, ET ILS SONT SOUVENT ISSUS DE PERSONNAGES HISTORIQUES QUE NOUS VOUS PROPOSONS DE DÉCOUVRIR.

S i l'on en croit la production japonaise, il existe deux profils principaux de pratiquants d'arts martiaux "purs" : les combattants solitaires et les vieux maîtres. Ajoutons à cela l'aspect prosaïque souvent peu amène de la pratique martiale, et l'on obtient une liste d'éléments clichés que le lecteur a sûrement déjà rencontrés. Mais, aussi vrai que les légendes contiennent toujours une part de vérité, ces éléments clichés proviennent souvent d'experts historiques.

L'expert en chemin

Le combattant solitaire est un expert martial qui a tout abandonné dans l'existence et qui ne vit que dans le but d'améliorer sa technique et prouver sa supériorité ; pour cela, il prend la route sans objectif précis, le plus souvent à pied, et se mesure à tous ceux qu'il pourra rencontrer lors de son errance. Accessoirement, l'art martial lui permet parfois de défendre la justice, et d'accéder au statut de redresseur de torts. Ryû, dans l'adaptation cinématographique animée de *Street Fighter II*, ou bien encore le personnage de



△ Ryû est le parangon de l'expert taciturne qui déambule à travers le monde à la recherche du combat

Daizaemon Kaze, qui apparaît dans le volume 10 de Gantz (et visiblement inspiré par Akira, le héros du jeu *Virtua Fighter*), illustrent parfaitement ce stéréotype du pratiquant qui ne cherche qu'à perfectionner son art. La plupart du temps, le combattant solitaire est très mal habillé puisqu'il ne se soucie pas de son apparence physique, et particulièrement taciturne, car en dehors du combat, rien ne l'intéresse sur cette terre. Parfois, son obsession lui donne un aspect de personnage fuyant : c'est le cas du père de Yawara dans la série du même nom, qui a abandonné sa famille dans le but de parfaire sa technique. L'errance du combattant solitaire donne également leur nom aux célèbres séries *Vagabond* et *Kenshin le Vagabond*. La « voie » (*dô*) n'est alors plus seulement une métaphore : c'est le chemin qu'emprunte l'expert pour franchir les étapes supérieures de son art, et ce chemin est l'occasion de "vagabonder" à travers les villes et les régions à la recherche d'occasions d'avancer vers une maîtrise plus élevée.

◁ Miyamoto Musashi vu par Inoue Takehiko est autant à la recherche de puissants adversaires que de lui-même

Derrière ce type de personnage se trouve sans aucun doute le modèle de Miyamoto Musashi (1584-1646). Cet expert mythique et invaincu de l'histoire japonaise du sabre a en effet passé la moitié de sa vie, jusqu'à l'âge de 30 ans, à rechercher et à abattre des dizaines d'adversaires. Il s'est ensuite interrogé sur la « voie du sabre » et a affiné sa technique. Ses combats célèbres avec la famille Yoshioka et Sasaki Kojirô ont maintes fois été relatés dans des œuvres de fiction, dont bien sûr *Vagabond*. Une fois assagi, Musashi a rédigé le *Gorin-no-shô*, Écrits des cinq roues, ou chaque « roue » concerne un aspect de la voie du sabre.

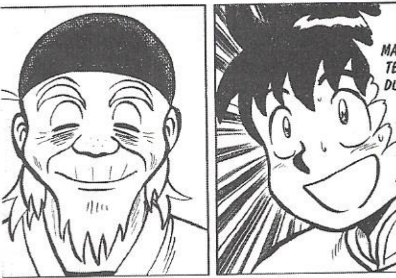
Le maître, symbole de l'ordre

Plus courant encore, voici le personnage du maître. Vieux et même décrépit, il représente le plus haut degré de maîtrise martiale qui lui a en général permis d'accéder à la paix de l'âme. Étant donné qu'il est bien plus fort que ses disciples ou tout autre pratiquant, le maître représente la supériorité des anciennes générations sur les suivantes, il stabilise et justifie l'ordre social japonais : les vieux en haut, les jeunes en bas. De ce fait, il suscite l'émulation des plus jeunes, ivres d'ambition, qui remettent en cause cet ordre. Dans *Dragon Ball*, Kame-Sennin (Tortue Géniale) participe ainsi au Grand Tournoi des Arts Martiaux afin de battre Krilin et Gokû, pour éviter qu'ils ne s'infatuent suite à une victoire

◁ Happôsai, pervers et irresponsable, est l'opposé de ce que doit être un vieux maître respectable

▽ Le maître de Chinmi lui adresse son dernier sourire, apaisé comme celui qui a atteint l'harmonie avec la nature





trop facile. Dans *Ken le Survivant*, Ryûken veut bloquer les ambitions de conquêtes de Raoh, et tente de faire de lui un infirme qui ne pourra plus utiliser la technique du Hokutô ; cette opposition qui constitue un passage de flambeau du maître à l'élève, et parfois du père au fils, est également présente dans *Enfer & Paradis*, où Mitsuomi est celui qui bouleverse l'ordre social en prenant la place de son père : il est donc l'ennemi à abattre.

Lorsque le maître est le père de l'un des personnages, il peut aussi bien être bienveillant qu'effrayant. On peut ainsi opposer le duo père/fils de *Tough*, uni dans la volonté d'exalter la grandeur de leur technique familiale, au duo de *Grappler Baki*, opposé dans un conflit œdipien sauvage et sans merci. On se souvient également que Judo-Boy (Sanjirô) se bat à chaque fois contre une version différente de l'assassin de son père, qui représente sans aucun doute la figure paternelle elle-même.



△ On sent que les karatékas de *GTO* ne sont pas vraiment des types attirants

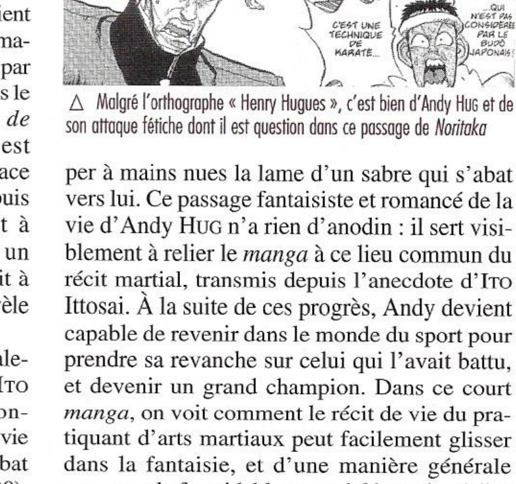
Dans *Natsuki Crisis*, le père de l'un des personnages, expert en *jûjutsu*, est un homme tranquille et en apparence faiblard, mais en vérité capable de véritables exploits sur un tatami : le lecteur peut lire dans sa bouche un discours très intéressant sur la place des arts martiaux dans le monde moderne, gage de la sagesse du personnage qui ne sera découvert que tardivement par son fils.

L'exemple historique le plus célèbre de l'histoire martiale est ici YAGYÛ Munenori (1571-1646). Maître de sabre de la famille du *shôgun*, il est devenu un personnage important du point de vue martial mais aussi politique. Il a laissé un écrit fondamental sur le sabre, le *Heiho-kadenshô*, après avoir poussé très loin la pratique du sabre, qu'il a transcrite dans cette œuvre. On lui prête une grande relation intellectuelle avec le maître zen TAKUAN. Les lecteurs de *Vagabond* les reconnaîtront. La vie de son fils Jûbei a donné lieu à un grand nombre de légendes et de récits fictionnels, qui le présentent comme un ninja et/ou un espion du gouvernement. Dans *Makai Tenshô*, Jûbei perd même son œil de la propre main de son père, lors d'une réprimande.

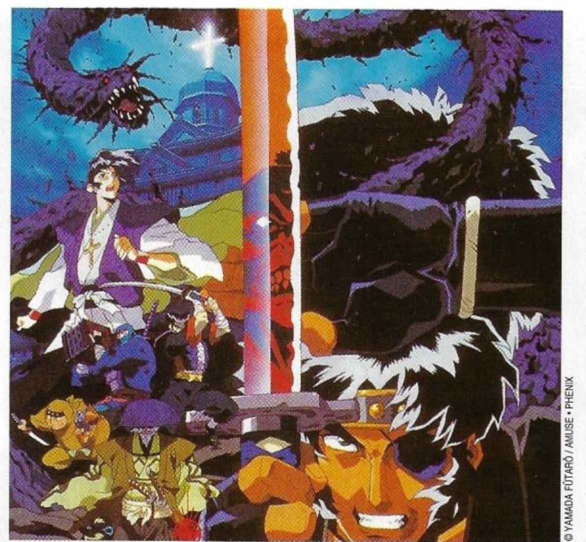
Au-delà de la vision

Parmi les clichés martiaux qui pullulent dans les *manga* et *anime*, et même les œuvres cinématographiques, la scène du personnage ne pouvant plus s'appuyer sur sa vision pour combattre et pourtant capable de sentir une attaque venir sans la voir, est certainement la plus ressassée. Elle possède elle aussi une origine historique, qui nous vient d'ITO Ittosai, expert du XVI[e] siècle. Dans une anecdote relatée par les textes, ITO aurait passé sept jours et sept nuits à méditer dans un temple shintoïste, après quoi il aurait ressenti derrière lui un *sakki*, et aurait frappé sans réfléchir. Il aurait ensuite découvert un agresseur à terre, abattu par son coup de sabre. Cette anecdote, réelle ou non, illustre le niveau que l'expert martial peut atteindre lorsque son esprit ne fait plus qu'un avec son environnement : à un niveau supérieur, l'esprit devient capable d'exploits inimaginables. On retrouve par exemple ce cliché dans le volume 6 de *Coq de Combat*, où Ryô est enfermé dans un espace clos et sans lumière, puis attaqué nuitamment à l'arme blanche par un agresseur qu'il réussit à repousser et qui se révèle être son maître.

On reconnaît également l'anecdote d'ITO Ittosai dans une étonnante adaptation de la vie du champion de combat pieds-poings, le Suisse Andy HUG (1964-2000). Dans ce *manga* biographique publié en 1995 dans l'hebdomadaire Weekly Shônen Jump à l'occasion d'un célèbre tournoi à Tôkyô, le jeune lecteur découvrait la technique de prédilection d'Andy, le terrible *kakato-otoshi* (le tombé du talon), technique impressionnante et en principe inutilisable en combat réel mais que HUG ne se lassait pourtant pas d'utiliser en tournoi. Le *kakato-otoshi* devient ainsi l'un des *leitmotiv* de l'adaptation *manga* de sa vie : le jeune Andy découvre le karaté, il apprend et maîtrise la technique du *kakato-otoshi*, il défait maints adversaires grâce à elle, jusqu'au jour où il rencontre un combattant qui la maîtrise mieux que lui. Andy est alors vaincu, il se retire loin du tumulte de la société pour parfaire son apprentissage. Dans un temple, Andy, les yeux bandés, accroupi en position de méditation, atteint un tel niveau de conscience qu'il est capable de stopper à mains nues la lame d'un sabre qui s'abat vers lui. Ce passage fantaisiste et romancé de la vie d'Andy HUG n'a rien d'anodin : il sert visiblement à relier le *manga* à ce lieu commun du récit martial, transmis depuis l'anecdote d'ITO Ittosai. À la suite de ces progrès, Andy devient capable de revenir dans le monde du sport pour prendre sa revanche sur celui qui l'avait battu, et devenir un grand champion. Dans ce court *manga*, on voit comment le récit de vie du pratiquant d'arts martiaux peut facilement glisser dans la fantaisie, et d'une manière générale comment le formidable potentiel humain réalisé dans et par les arts martiaux peut donner lieu à des légendes. Andy HUG était un combattant hors pair, son récit biographique se devait d'exprimer cet aspect hors du commun, en l'élevant au niveau des experts japonais d'autrefois. D'où l'utilisation de cette scène cliché…



△ Malgré l'orthographe « Henry Hugues », c'est bien d'Andy HUG et de son attaque fétiche dont il est question dans ce passage de *Noritaka*



△ Munenori Jûbei, représenté borgne comme souvent dans les fictions japonaises, utilise ses techniques martiales ninja pour régler leur compte aux démons

Retour au réel

Terminons enfin avec un aspect terre à terre beaucoup moins reluisant du pratiquant martial, que son aspect négatif rend bien plus rare que les précédents. Il s'agit de l'image du *budôka* vu comme un ours mal léché, un individu à la pilosité développée qui passe son temps à faire des exercices physiques, et donc « sent sous les bras ». Au début du *manga* de *GTO*, le club de karaté de l'université d'Onizuka se réunit, ce qui est l'occasion de mettre en scène cette image d'homme obtus et un peu malodorant (que peut-on attendre d'autre de la part d'un personnage qui vante la sueur comme étant « les larmes de l'homme » ?). Beaucoup moins idéalisé, le pratiquant d'arts martiaux est ici prosaïque et repoussant, y compris si c'est une femme. Ce sera souvent le cas dans des séries où ce dernier n'est pas le héros mais un personnage secondaire, facile à concevoir puisque issu de stéréotypes.

L'aspect stéréotypé et cliché du personnage martial, qu'il soit maître ou solitaire, permet donc d'en faire l'un des éléments récurrents des récits d'action et de combat. Et parce que ces clichés existent, il est possible d'obtenir des effets d'originalité en les contournant : c'est par exemple le cas de Genkai dans *Yû Yû Hakusho*, vieux maître au féminin, qui prend à contrepied le cliché du vénérable à barbiche. Dans tous les cas, cela en dit long sur la permanence et la vitalité du thème des arts martiaux dans la production japonaise.

Den SIGAL

Martial Manga

Natsuki Crisis

Fine mais forte, forte mais sexy !

BEAUCOUP D'ACTION MARTIALE DANS CETTE SYMPATHIQUE SÉRIE QUI, MALGRÉ SES DIX ANS, CONSTITUE UNE LECTURE FORT RÉCRÉATIVE. LA FORMULE DE NATSUKI CRISIS EST UN ÉQUILIBRE AGRÉABLE ENTRE DES COMBATS MARTIAUX ÉNERGIQUES, L'AMBIANCE DES ANNÉES LYCÉE, ET UNE CERTAINE DIMENSION RÉFLEXIVE SUR CE QUE SONT LES ARTS MARTIAUX.

Akira tente de pulvériser Natsuki avec le *yama-arashi*, une projection combinée à une clef de bras venant du judo ▷

© TSUBUTA HIROHISA / SHÛEISHA / KING RECORDS

« Dans un combat, il n'y a ni homme ni femme », entend-on parfois dans les fictions japonaises. C'est d'autant plus vrai que dans les années 90, la BD japonaise voit se développer un grand nombre de personnages principaux féminins au caractère bien trempé et capables de surpasser les hommes en combat singulier, dans des œuvres comme *Appleseed*, *Kimagure Orange Road* ou *Shadow Skill*. Une jeune fille peut donc même assumer le rôle d'héroïne d'une série d'arts martiaux, domaine plutôt réservé aux personnages virils.

Le karaté, c'est la santé

Natsuki est donc une jeune lycéenne qui pratique le karaté avec ferveur dans le club de son établissement. Son haut niveau et son enthousiasme vont la mener au cœur d'un affrontement entre son lycée et le lycée voisin, qui tente d'asseoir sa suprématie martiale sur les autres établissements. La jeune fille aura fort à faire pour protéger le club et ses membres, mais elle pourra compter sur de nombreux personnages secondaires récurrents et attachants : Yanagisawa le pratiquant d'arts martiaux idéal, qu'elle admire, Lina la rebelle à moto, qui fume en cachette et pratique la lutte, ainsi que Tatsuma, un jeune homme au caractère vif et enflammé, et au graphisme inspiré par le *Devilman* de Nagai Gô.

Ce récit plein de dynamisme est servi par un graphisme très soigné, et aux trames remarquablement utilisées. Bien qu'il se focalise sur l'affrontement, Natsuki Crisis aborde également des questions de fond très pertinentes sur la nature des arts martiaux, et leur place dans le monde moderne. On peut ainsi lire l'opposition de Natsuki et du maléfique proviseur du lycée rival comme celle d'une conception martiale pure et saine (réalisation de soi à travers la pratique et les *kata*) opposée aux dérives du désir de puissance qui guettent tout pratiquant (recherche de la victoire par tous les moyens, brutalité).

DE MADOKA À NATSUKI

Difficile en voyant les premiers graphismes de Natsuki de ne pas penser à un célèbre personnage féminin aux longs cheveux noirs et au charisme inoubliable : Madoka, l'héroïne créée par Matsumoto Izumi dans *Kimagure Orange Road*. Personnage sexy au caractère intraitable, dessinant l'image d'une féminité à la fois rebelle et secrète, Madoka reste une icône du *manga* des années 90. Or, le chaînon manquant entre les deux personnages se trouve certainement chez Hagiwara Kazushi, l'auteur de *Bastard !!*, ex-assistant de Matsumoto Izumi : on constate dans *Rouge Fiévreux*, sa première œuvre publiée (que l'on peut lire en appendice du tome 22 de *Bastard !!*), l'influence graphique de la séduisante Madoka. Tsuruta Hirohisa, ami et ancien assistant de Hagiwara, débute ainsi *Natsuki Crisis* en donnant lui aussi à son héroïne une allure semblable. En revanche, s'il lui laisse son potentiel physique, justifié par le karaté, il adoucit et redresse son caractère.

▽ Lina et Natsuki, deux jeunes filles qui n'ont pas peur de se mesurer aux hommes

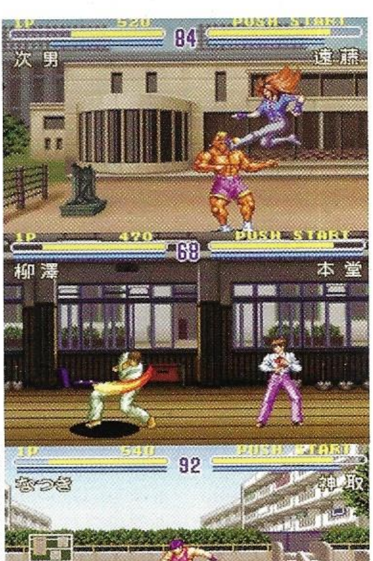


Mauvais business

Au Japon, *Natsuki Crisis* a été prépublié de 1991 à 1997 dans le magazine Business Jump de la Shûeisha. Natsuki la candide ne semble pas très à l'aise dans ce mensuel pour adultes où le lecteur attend plutôt des dessins de jolies filles à forte poitrine. Les pages de garde des chapitres sont cependant l'occasion de livrer quelques jolies *pin up*. Après avoir engrangé un jeu vidéo nul sur Super NES, et deux OAV réalisées par le studio Madhouse en 1994, la série s'est arrêtée au tome 18 sans pour autant conclure l'histoire, qui pourrait être reprise par l'auteur. En France, *Natsuki Crisis* est l'une des principales séries victimes de la rétractation du marché des *manga* VO au bénéfice des versions françaises autour de l'année 1995, et il en reste encore de nombreux tomes dans les librairies spécialisées.

L'intérêt martial de la série est que l'on y garde les pieds sur terre, mais en allant jusqu'aux limites des possibilités humaines, voire parfois légèrement au-delà. Le titre ne peut que plaire aux pratiquants d'arts martiaux pour ce mélange réussi : tous les éléments des combats sont solides et fondés sur des connaissances martiales d'un véritable pratiquant qui sait de quoi il parle. Mais en même temps, les personnages dépassent parfois le réel, sans dégâts pour la cohérence du *manga*, ce qui rend la lecture passionnante.

Den Sigal



◁ Le jeu de combat sur Super NES, fidèle à la série mais soporifique

Martial Manga

Grappler Baki
Les fous furieux du combat

INCONNUE EN FRANCE, GRAPPLER BAKI EST DEPUIS DE LONGUES ANNÉES LA SÉRIE PHARE DE L'HEBDOMADAIRE SHÔNEN CHAMPION. C'EST SANS AUCUN DOUTE UNE SÉRIE REMARQUABLE, NON PAR SA QUALITÉ MAIS PAR SES CARACTÉRISTIQUES MARTIALES EXACERBÉES ET SA BRUTALITÉ SANS LIMITE, QUI S'ADRESSENT À LA PART LA PLUS BESTIALE DE NOUS-MÊMES.



◁ Le combat dans toute sa brutalité

L'histoire que raconte Baki est le ramassis de clichés le plus éhonté de toute la production japonaise de séries martiales. Hanma Baki est un jeune lycéen qui pratique le « *total fighting* », et ne vit que dans un seul but, celui de devenir le plus fort du monde. Pour accomplir ce rêve puéril, il peut compter sur ses gènes, puisqu'il est le fils de Hanma Yûjirô, un combattant aux qualités inouïes et au caractère sauvage, surnommé « *la créature la plus forte du monde* ». Baki l'intrépide s'inscrit ainsi au « tournoi majeur » qui rassemble les meilleurs combattants et affronte de farouches adversaires maîtrisant leur art martial au plus haut degré. Mais lorsque Yûjirô s'invite dans la compétition, qui pourra le stopper ?

Un tournoi sinon rien

Ne nous embarrassons pas de détails : *Baki*, ce n'est que du combat. C'est en fait une série très proche de *Tough* dans l'esprit et l'histoire. Comme dans *Tough*, le récit est fondé sur la relation entre un père, combattant extraordinaire, et son fils, jeune loup fier et flamboyant. Comme dans *Tough*, les volumes du *manga* relatent souvent les nombreuses rencontres de l'auteur, ITAGAKI Kensuke, avec des personnalités du monde du combat libre. On peut d'ailleurs remarquer que le récit fait la part belle aux affrontements des adversaires de Baki : à la différence des *manga* martiaux ordinaires où le héros monopolise l'attention, c'est une ronde sanglante, une véritable ribambelle de face-à-face virils que la série relate, tandis que le héros reste souvent spectateur.

Le style graphique d'ITAGAKI paraît un peu simple au premier abord, et le visage fin de Baki et de certains autres personnages leur donnent un air de Musclor efféminés assez désagréable. Mais l'ensemble est pourtant très percutant, et avouons qu'à la férocité des personnages répond une grande violence graphique, surtout pour un titre destiné aux garçons et non aux adultes. Mais on ne change pas un cheval qui gagne. En effet, *Baki* en est actuellement à son vingt-troisième volume, après une première série de quarante-deux !

◁ Doppo le karatéka est le combattant « le plus fort du monde »

▽ Fini les problèmes de peau !





Comment éviter un coup de pied de face ◁

△ La série animée est parfois vraiment moche !

J'ai même pas mal !

ITAGAKI possède un talent certain pour maîtriser le suspense des combats, qui s'enchaînent, se ressemblent tous, sans pourtant jamais lasser le spectateur. Mais ce qui frappe surtout dans *Baki*, c'est l'endurance délirante des combattants, qui supportent chacun des dizaines de fois ce qui abattrait un athlète dans le monde réel (chutes, fractures multiples, attaques secrètes dévastatrices). Pas de cadeau pour les personnages, qui subissent mille et un tourments sans jamais abandonner. Et certains passages sont si extrêmes que l'on se demande comment l'auteur veut nous les faire avaler (untel "ressuscite" un combattant tué par Yûjirô en lui faisant un massage cardiaque avec la main directement dans le thorax, le pauvre bougre ramené à la vie a plus tard la main sectionnée mais réussit à se la refaire greffer, un autre s'évade d'un sous-marin stationné dans une eau glacée à cent mètres de profondeur, etc.). Bref, il s'agit d'un récit où les héros sont des êtres surréels, capables de dépasser les limites humaines, comme les arts martiaux le permettent… idéalement. Comprendre cette fantaisie extraordinaire de l'auteur est la clef qui permet de saisir le véritable cœur de la série, à savoir la traditionnelle idée martiale japonaise d'assujettissement total du corps à l'esprit, qui sous-tend tout le récit : tant que je suis debout, je me bats !

Série de l'extrême

Baki présente un grand nombre de styles d'arts martiaux, mais tout est si exagéré que l'on aura grand peine à reconnaître quoi que ce soit de réaliste. C'est une série assez exemplaire des excès de la production japonaise, qui mélange le meilleur (une énergie incroyable engagée dans un *manga* qui dure depuis plus d'une décennie) et le pire (un récit débile regorgeant de testostérone et enchaînant des scènes toutes plus invraisemblables les unes que les autres). La série télévisée, dont l'animation est due au Groupe Tac, a été diffusée entre 2001 et 2003, et on peut noter qu'il existe aussi un jeu PlayStation 2 particulièrement mauvais.

Den SIGAL

Bonne nouvelle enfin pour les lecteurs intéressés : le *manga* de la seconde série est annoncé en France par Delcourt / Akata.



Martial Manga

Les Arts martiaux dans Ranma 1/2

S'IL Y A UNE SÉRIE QUI REGORGE D'ARTS MARTIAUX, C'EST SANS AUCUN DOUTE RANMA 1/2 : CONNUES OU OBSCURES, SÉRIEUSES OU DÉLIRANTES, LES TECHNIQUES PRÉSENTES DANS LA SÉRIE ONT AU MOINS L'AVANTAGE DU NOMBRE, À DÉFAUT DE CELUI DE LA VRAISEMBLANCE. CAR LA FAÇON PROFONDÉMENT ORIGINALE DONT TAKAHASHI RUMIKO LES A ASSIMILÉES FAIT DE LA SÉRIE UN MANGA MARTIAL À SAVOURER AU DEUXIÈME DEGRÉ.

La place des arts martiaux dans *Ranma 1/2* est centrale. Mais contrairement à l'écrasante majorité des séries qui présentent les arts martiaux sous un jour impressionnant pour les glorifier, *Ranma 1/2* se joue des clichés pour offrir au lecteur un bouquet de techniques martiales aussi cocasses que variées.

Ayez l'air martial

Il y a avant tout dans la série un certain nombre de lieux communs du récit martial. Le principal est le motif de l'entraînement des héros, incessant et quotidien, montré comme nécessaire pour rester performant : Ranma et son père s'y adonnent, ainsi qu'Akane. On peut noter également la retraite dans les montagnes, qui permet de s'éloigner de la douceur de la civilisation pour se concentrer sur l'essentiel : acquérir une nouvelle technique imparable. Un autre lieu commun se trouve dans les poses martiales que prennent les personnages, autant dans le récit que dans les pages d'ouverture de chapitre. Ces postures, étonnamment réussies, sont vraisemblablement recopiées de l'un des nombreux ouvrages de modèles photographiques disponibles au Japon pour les *mangaka*.



△ TAKAHASHI parodie non seulement les technique, mais aussi l'entraînement du pratiquant d'arts martiaux



© PRESS COMMISSION OF THE CHINESE OLYMPIC COMMITTEE

◁ ▷ Deux solutions : soit TAKAHASHI pratique le *kung-fu wu-shu*, soit elle a tiré cette illustration d'un recueil de poses martiales pour *mangaka* comme ci-contre

Tout est martial !

Faites connaissance avec la gymnastique martiale, le patinage martial, la cérémonie du thé martiale, ou encore les arts de la table martiaux : l'imagination de TAKAHASHI ne semble pas connaître de limite. Les combats se déroulent sur des aires de combat plus loufoques les unes que les autres, dont une table au beau milieu d'un ring pour le combat des arts de la table martiaux. Il n'y a naturellement rien de sérieux dans ces pseudo-disciplines, c'est à chaque fois l'occasion de donner un décor nouveau aux affrontements. De plus, la nouveauté et l'originalité de ces disciplines obligent notre héros androgyne à se réadapter à des règles qu'il découvre : dans la cérémonie du thé martiale, il doit ainsi apprendre à se déplacer uniquement avec les doigts, en restant en position *seiza*[1]. Ranma étant un combattant hors pair, c'est là un moyen habile de le mettre en position d'infériorité vis-à-vis de son adversaire, qui est sur son terrain.



Délire technique

TAKAHASHI trouve un malin plaisir à prendre les techniques martiales au pied de la lettre : Mousse utilise lors de son premier combat contre Ranma une technique du « poing du cygne »… qu'il effectue en fait avec un pot de chambre en forme de cygne ! C'est une dégradation du modèle martial chinois, qui s'inspire de la nature pour mettre au point ses techniques. Plus délirant encore, voici l'attaque de « l'ascension du dragon qui s'élève vers les cieux », totalement justifiée par des explications issues des sciences physiques mais totalement tirées par les cheveux (on crée une tornade due à la différence de température entre air chaud et air froid). Mais en suivant la règle qui veut que « plus c'est gros, mieux ça marche », plus l'explication de l'efficacité de la technique est délirante, plus elle est comique.

Dans ces conditions, les arts martiaux sont ridiculisés, et TAKAHASHI les emploie comme n'importe quel élément de son œuvre : un prétexte au burlesque. Ainsi, la notion même de « technique secrète » de l'École Saotome est subvertie. Cette technique consiste en trois étapes : mouvement, observation et contre-attaque, c'est-à-dire fuir le combat pour réfléchir et enfin revenir vaincre son adversaire. La manière dont elle est présentée dans le récit résume l'utilisation des arts martiaux par TAKAHASHI : en apparence, il s'agit d'une botte secrète dévastatrice qui dramatise la situation (« Attention, Ranma va utiliser une super technique ! »), et qui fait grimper intensément la tension, mais une fois atteint le *climax* de l'action, l'élément martial se révèle ridicule et se dégonfle comme une baudruche (Ranma se met à fuir pitoyablement devant son adversaire).

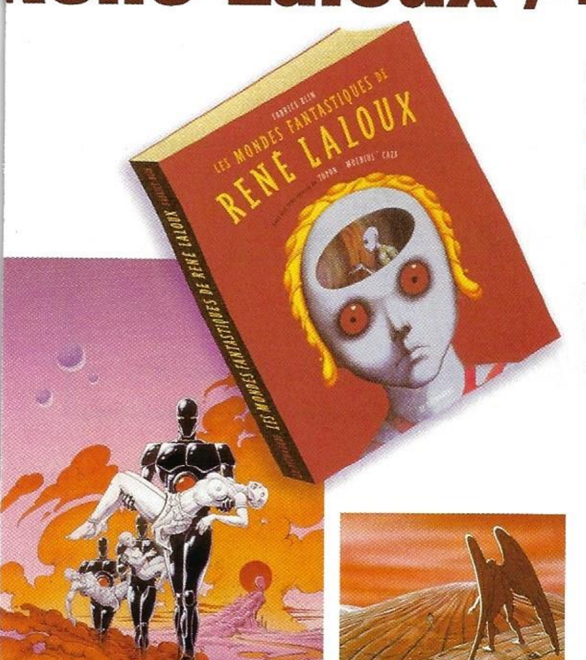
La présence des arts martiaux dans *Ranma 1/2* est donc trompeuse : ils ne sont qu'une sorte de décor où évoluent les personnages et leurs histoires sentimentales. On comprend dans ces conditions pourquoi ils ne sont en rien objets d'admiration : ce n'est pas cette série qui nous donnera envie de nous inscrire au *dojo* le plus proche.

Den SIGAL

1 — Position traditionnelle japonaise, où l'on est agenouillé et assis sur ses chevilles.

◁ Ranma Chan ne semble pas pratiquer le sabre dragon très sérieusement

Jeu Concours René Laloux / les éditions Le Pythagore



À GAGNER*:
5 exemplaires de "Les mondes fantastiques de René Laloux" des éditions Le Pythagore



Question : De quel long métrage de René Laloux, Philippe Caza est-il le créateur graphique ?

a) Les Maîtres du temps
b) Gandahar
c) La Planète sauvage

Pour participer, il suffit de répondre à la question ci-dessus et de nous renvoyer, avant le 22 octobre, la réponse sur le bon ci-dessous ou sur papier libre à l'adresse suivante :
Anime Manga Presse - Concours René Laloux
14, rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20

Jeu Concours René Laloux

Nom ____ **Prénom** ____
Adresse ____
Code postal ____ **Ville** ____
Date de naissance ____
Réponse ☐ a ☐ b ☐ c

*Limité aux 5 premières bonnes réponses et à la France métropolitaine

Jeu Concours René Laloux

ÉVÉNEMENT

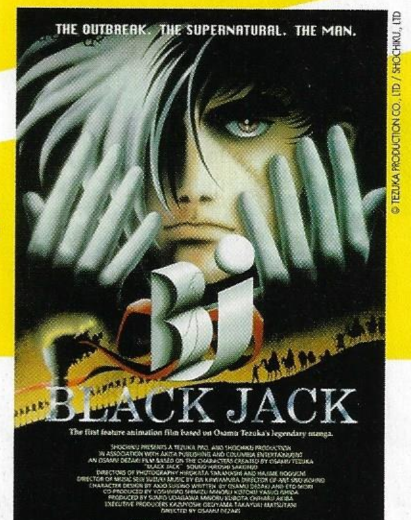
Dans le cadre de la 3e Fête du Cinéma d'Animation, le cinéma L'Archipel et AnimeLand vous proposent une soirée spéciale avec deux longs métrages inédits en France :



© 1998 MINAGAWA RYOJI, TAKASHIGE HIROSHI / SHOGAKKUKAN, BANDAI VISUAL, TBS, TOHO

SPRIGGAN de Kawasaki Hirotsugu (1998)

BLACK JACK de Dezaki Osamu (1996)



© TEZUKA PRODUCTION CO., LTD / SHOCHIKU, LTD

Samedi 23 octobre à partir de 20 h au Cinéma L'Archipel

Cinéma L'Archipel
17 Bd de Strasbourg - 75010 Paris
Métro Strasbourg Saint-Denis ou Chateau-D'eau
Parking Gare de l'Est ou Bonne-Nouvelle

Comment réserver ?
À partir du mercredi 20 octobre sur place, ou par téléphone au 01 48 00 04 35

L'Archipel
MUSIQUE ET CINÉMA
www.larchipel.net

ÉVÉNEMENT

Martial Manga

Dragon Ball

Boule de cristal pour nanar en or

TÂCHE PRESQUE AUSSI PÉRILLEUSE QUE LA QUÊTE DES BOULES DU DRAGON ELLES-MÊMES, NOMBREUX SONT CEUX QUI ONT CHERCHÉ À SE PROCURER LA VERSION LIVE DE LA CÉLÈBRE SAGA SIGNÉE TORIYAMA AKIRA : DRAGON BALL. RIEN QUE POUR VOUS, CHERS LECTEURS, ANIMELAND SE PENCHE SUR CETTE PETITE PERLE DU SEPTIÈME ART !

Tout le monde ou presque connaît aujourd'hui les aventures du petit Son Goku, déclinées en *manga*, séries télévisées, films et OAV. Il manquait cependant une adaptation cinématographique, avec de vrais acteurs, pour que la gamme *merchandising* soit effectivement complète. On murmure ici et là que *Dragon Ball Z* serait actuellement en phase de pré-production, avec aux manettes le réalisateur Roland Emmerich (*Godzilla, Independance Day*). Au casting, Hugh "Wolverine" Jackman (*X-Men 1 et 2, Van Helsing*), Orlando "Legolas" Bloom (*Le Seigneur des Anneaux, Pirates des Caraïbes*) et Ray "Darth Maul" Park (*La Menace Fantôme, X-Men*) reprendraient respectivement les rôles de Sangoku, Trunk et Vegeta. Vu sous cet angle, le projet ressemble à un énorme canular, mais sachant que les Américains sont capables de tout (et n'importe quoi)... attendons de voir ! Cependant, nos amis d'outre-Atlantique n'ont pas le monopole de l'audace, car sur une petite île de Chine, il y a de cela plus de dix ans, d'irréductibles hong-kongais ont eu l'outrecuidance de "s'inspirer" de *Dragon Ball*, et d'en faire un long métrage !

◁ Sangoku et son fameux bâton

Made in Hong Kong

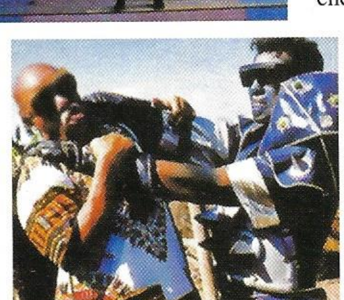
Dragon Ball, le film est né d'une démarche résolument opportuniste à une époque où le phénomène Dragon Ball commençait à prendre de l'ampleur dans les pays d'Asie et d'Europe. Les producteurs avides n'ont pas jugé nécessaire d'obtenir la licence *Dragon Ball* de Toriyama, de toute façon bien trop coûteuse ! C'est pourquoi on ne retrouve pas les noms originaux des personnages dans la version *live* (que, visiblement, le doublage français a renommé à sa façon en fonction de l'aspect de nos héros ; voir plus loin les cas Yamcha et Poil). De ce fait, aucun risque de procès avec l'auteur et la Tôei ! L'occasion était trop belle pour ne pas la saisir et ainsi engranger quelques jolis billets verts au passage !

C'est en 1989 qu'un certain Joe Chan se voit confier la réalisation : inconnu au bataillon, *Dragon Ball* sera à notre connaissance son seul et unique film. Il ne serait cependant pas étonnant que sous ce nom - très clinique - se cache en fait quelqu'un de plus expérimenté. Mais étant donné la "précarité" du projet, il était certainement plus sage de s'affubler d'un sobriquet passe-partout pour aller au devant des ennuis. Il devient alors difficile de retrouver des informations concernant ce *Dragon Ball* et son *staff* technique. La jaquette n'indique rien de plus que le réalisateur et le *casting*, lui aussi assez obscur. On notera d'ailleurs qu'aucun générique ne figure au début et à la fin du film (!). Mais il n'est pas difficile de comprendre que le tournage a eu lieu aux Philippines (le pays où la vie est moins chère), et que le budget n'avait rien de mirobolant.

Dans un premier temps, le film se distribue en VHS à Hong Kong et sur le continent asiatique ; quelques copies circuleront même au Japon. Ce n'est que quelques années plus tard que la compagnie Eastern Heroes se met à distribuer un petit nombre d'exemplaires un peu partout dans le monde, dont la France, qui bénéficiera même d'une version doublée ! Le film disparaît ensuite rapidement des grandes surfaces et des vidéoclubs. Entre-temps, notre adaptation a acquis une petite réputation de film bien nanar... et donc forcément culte !

Enter The Dragon

Dans un village perdu, une armée de méchants très méchants sous les ordres du roi Cornu débarque et trouble l'ordre public. Ses sbires saccagent la bourgade, massacrent ses habitants et s'emparent d'une étrange boule de cristal. Un peu plus tard, dans une forêt, un vieil homme (Son Gohan) et son petit fils l'enfant singe (Son Goku) s'entraînent aux arts martiaux. Alors qu'il est allé chercher du gibier pour le déjeuner (un crocodile en carton), le garçon tombe sur une jeune fille du nom de Sitoé (Bulma), qui est à la recherche des boules de cristal. Pendant ce temps, les hommes du roi Cornu kidnappent le grand-père et confisquent la boule qui était en sa possession. Alarmés par cette disparition, le garçon et Sitoé se lancent à la poursuite des brigands, mais sont rapidement mis en déroute. Sur le chemin, ils croisent une enfant qui n'est autre que la fille du chef du village dévasté. Aux prises avec l'homme cochon (Oolong), l'enfant singe et son amie viennent à sa rescousse. Après une bonne correction, le "monstre" reprend son apparence normale et se joint à la quête de ses nouveaux amis. Ensemble, ils devront chercher de l'aide auprès de l'homme tortue (Tortue Géniale), retrouver les sept boules de cristal, délivrer le grand-père et sauver le village ! Ouf !



△ Tortue Géniale, mis à mal par d'affreux jojos !

Son Goku et ses amis en chair et en os !

Il suffit de jeter un œil sur la jaquette du film pour en deviner la teneur et présumer des quelques bons moments de rire qui ne manqueront pas de s'ensuivre ! Les premières images laissent apparaître une réalisation plutôt quel-



conque, mais le fait de voir enfin en chair et en os ces personnages que nous connaissons si bien est assez délectable ! Surprise cependant de constater que Son Goku est interprété par une jeune fille de 13 ou 14 ans ! Le subterfuge ne se remarque pas, et est finalement assez courant à Hong Kong (voir les films *Iron Monkey* ou *New Legend Of Shaolin*). Quoi qu'il en soit, notre « Monkey Boy » n'en mène pas large, avec sa perruque bon marché et son kimono rouge trois tailles au-dessus. Même punition pour le vieux Son Gohan dont les expressions faciales sont dantesques ! Le cas Oolong est intéressant, car s'il ne reprend pas les traits du petit cochon que l'on connaît (quoique cela nous épargne une bonne rigolade), le choix d'un homme obèse se révèle plus judicieux bien que l'amalgame ne soit guère flatteur. Yamcha (Westwood dans le film) est un gag à lui tout seul. Personnifié par un gaillard aussi charismatique qu'un paquet de lessive et affublé d'un costume kitschissime digne de *San Ku Kaï*, chacune de ses apparitions est un régal tellement il est mauvais ! Quant à son fidèle compagnon Poil (Blanche Neige ici), la boule de poils fait place à un kakatoès parlant. Bizarre, vous avez dit bizarre ?

Mais le meilleur reste Tortue Géniale, qui est le portrait craché de son homologue papier ! Carapace de tortue sur le dos, paire de lunettes de soleil sur le nez, crâne brillant et accoutrement vestimentaire, il ne manque quasiment rien ! Concernant Bulma, point de chevelure bleue : juste une (jolie) fille brune tout ce qu'il y a de plus normal. Pour finir, les méchants ne ressemblent à aucun de ceux du *manga*, mais nous pourrions les rapprocher de l'armée du Ruban Rouge. Le roi Cornu, qui doit être le fils illégitime de Pilaf (la couleur bleue) et de Freezer (les cornes), ne dépaillerait pas dans un mauvais film d'horreur ou un épisode de *X-Or* tant sa tenue est grotesque !

À l'aventure !

Tout ce beau monde cabotine comme pas permis sur une trame reprenant les grandes lignes de la série. Nul besoin de raconter en détail ce que tout fan qui se respecte connaît déjà. Les familiers reconnaîtront notamment la scène de rencontre entre Bulma et Son Goku, la première confrontation avec Yamcha, ou encore la passation du nuage magique (et quel nuage !) de Tortue Géniale à l'enfant singe. Étant donné la naïveté et l'amateurisme ambiants, certaines scènes apparemment anodines trouvent ici un nouveau souffle comique !

Prenons par exemple la première apparition de Yamcha, habillé pour l'occasion comme Clint EASTWOOD (ce qui explique le Westwood) dans *Pour une poignée de dollars* : les lunettes de soleil en plus, le gaillard fait déjà peine à voir. Mais lorsqu'il les enlève pour lancer un regard bovin à Goku et Oolong estomaqués, difficile de garder son sérieux face à ce Yamcha en toc ! Encore plus incroyable est le moment où Bulma tombe sous le charme de ce visage glabre à l'air ahuri, surmonté de la même moumoute que Goku ! Le sémillant jeune loup de notre enfance en prend pour son grade ! Dans un nanar, tout est possible !

Dragon Ball reprend la plupart des gags du *manga*, en y ajoutant une petite touche d'humour typiquement HK (comprenez par là : humour très lourd). Mais les plaisanteries cartoonesques ont du mal à passer en *live*, et plombent par la même occasion un film qui, malgré ses nombreux défauts, avait un certain rythme. Ainsi, la (trop) longue séquence où nos amis rencontrent Tortue Géniale ralentit dangereusement l'action en enchaînant les calembours pénibles ; le film aura un peu de mal à redémarrer et capter l'attention par la suite.

Pour compenser, nous avons tout de même droit à quelques effets (très) spéciaux : *Dragon Ball* est une véritable vitrine technologique de ce qui se faisait de mieux il y a… trente ans ! Depuis les vaisseaux spatiaux très *cheap* (à faire pâlir Ed WOOD) au bâton magique s'allongeant à volonté (jusqu'où le permet la perche, en fait), en passant par les fameux « *kamehameha* » (des rayons dessinés à même la pellicule) de notre génialissime chélonien, tout est tellement fauché que l'on se prend à avoir de la compassion pour le pauvre réalisateur… ce qui ne nous empêche pas de rire pour autant !

Par contre, s'il y a bien un domaine où le film ne s'en tire pas trop mal (si, si !), c'est celui des combats ! Dans la pure tradition des *wu xia pian*[1] des années 80 (duels câblés, chorégraphies très aériennes, nombreux accélérés), ces phases de castagne sont de facture tout à fait correcte et peuvent même rappeler un CHING Siu-Tung[2] en toute petite forme. C'est l'occasion pour les personnages de redorer leur blason le temps de distribuer quelques gnons, tâche dont ils s'acquittent très honorablement. Et nous ne cachons pas notre plaisir à voir l'ami Goku flanquer une rouste au malheureux Yamcha (parce qu'il le vaut bien) !

La quête s'achève

En regard de l'ampleur de la saga *Dragon Ball* et du budget dérisoire alloué à une telle entreprise, le résultat ne pouvait, quoi qu'il arrive, être à la hauteur. Malgré tout, avec de la volonté et beaucoup de débrouille, les hongkongais ont tout de même réussi à livrer une interprétation plus ou moins fidèle de l'œuvre de TORIYAMA Akira. À défaut de nous proposer une bonne adaptation, Joe CHAN réalise un navet sympathique que les amateurs du genre sauront apprécier à sa valeur ! D'autant plus que le doublage français, vraiment exécrable (dialogues débiles à la clé), renforce de manière non négligeable l'impact comique ! Il est vivement recommandé de le regarder entre amis, fans du *manga* ou non ! Quant à ceux qui espéraient un « bon » film, il y a effectivement de quoi avoir… les boules ! En tout cas, voilà un film qui aurait bien mérité de s'appeler *Dragon Ball* " Z "…

Où peut-on dégotter cet illustre objet ? Il est possible que traînent quelques exemplaires sur les linéaires poussiéreux des grandes surfaces (lors des périodes de soldes et déstockages notamment), dans les magasins d'occasion… Ou alors, pourquoi ne pas demander tout simplement à votre vidéoclub s'il ne reste pas quelques copies qui moisissent dans la réserve ?

Davy H.

1 — Films de sabre chinois.

2 — Réalisateur et chorégraphe hong-kongais.

LÉGENDE CHINOISE

Si le film HK s'inspire du *Dragon Ball* de TORIYAMA, il ne faut pas oublier que ce dernier est tout simplement issu de *La Légende du Roi des Singes, Voyage en Occident* (ou *Voyage vers l'Ouest*). D'autres *manga* et dessins animés y font autant de nombreux emprunts, par exemple *Saiyuki* de MINEKURA Kazuya et *Saiyukiden* de TERADA Katsuya.

Écrit au 16e siècle par WU Cheng En (1505-1580), ce conte extrêmement populaire en Chine raconte, dans sa seconde partie, les aventures d'un jeune moine du nom de Xuan Zang, chargé par la déesse Kuan-Yin de récupérer les sutras de Bouddha dans son palais en Inde, afin de répandre la Connaissance en Chine. Durant son périple, il fait la rencontre de quatre compagnons qui l'aideront dans sa tâche : le roi des singes Sun Wu Kong, un dragon transformé en cheval par Kuan-Yin, Zhu Bajie (ou Pa-Kaï) le général libidineux changé en cochon et un monstre mangeur d'hommes. Ensemble, ils affronteront mille dangers et démons pendant quatorze ans avant d'arriver au palais de Bouddha et ramener les saintes écritures.

Les analogies avec *Dragon Ball* sont nombreuses, à commencer par celles des personnages : le roi Sun Wu Kong devient Son Goku, Xuan Zang prend les traits de Bulma et Zhu Bajie ceux de Oolong. La quête des sutras se change en celle des boules du Dragon et l'on y retrouve la plupart des péripéties (la montagne de feu, la gourde magique, etc.). *La Légende du Roi des Singes* fut donc une vraie mine pour TORIYAMA. Détail amusant : dans la version *live*, lors d'une discussion entre l'enfant singe et l'homme cochon, on y apprend qu'ils seraient les descendants de Sun Wu Kong et Zhu Bajie. Un petit clin d'œil nous rappelant au passage *Le Voyage en Occident*.

Cette légende a été adaptée à l'écran dans un célèbre dessin animé chinois, *Le Roi des Singes* de WAN Lai Ming, datant de 1965, fidèle au récit de WU. Plusieurs films lui ont également été consacrés, dont le délirant *Le Roi Singe* de Jeff LAU, avec l'acteur Stephen CHOW (*Shaolin Soccer*, *King Of Comedy*). Si vous voulez découvrir cette histoire en images, ces deux longs métrages sont vivement recommandés !

dossier

Martial Manga

Coq de combat Viande chaude

COQ DE COMBAT N'EST PAS UNE ŒUVRE SIMPLE. POURTANT, RIEN N'EST PLUS AISÉ QUE DE L'ABORDER D'UNE MANIÈRE SIMPLISTE. PRIS AU PREMIER DEGRÉ, SHAMO A TOUT DE L'APOLOGIE DE LA VIOLENCE. MAIS L'HISTOIRE MÊME N'EST-ELLE PAS BÂTIE POUR INDUIRE CETTE ERREUR ? TOUT EST DANS LE TITRE !

Lancé en 1998 par les éditions Futabasha, *Shamo* est traduit par les éditions Delcourt sous le titre de *Coq de combat* depuis 2003 et a déjà fait couler beaucoup d'encre. L'œuvre est dure, sinon impitoyable. Dans son propos comme dans son dessin, le réalisme cru et sans fard voulu par HASHIMOTO Izo et TANAKA Akio détonne dans la production distractive habituelle. À l'avenant, Ryo, le "héros" de cette histoire, trahit un caractère qui va bien au-delà de la figure de l'anti-héros. Rien de noble ne se trouve en son parcours comme en ses motivations. Et à ses côtés, les personnages méchants ou dangereux de cette série apparaissent comme des enfants de chœur. Il est le pire de l'humanité ; nul n'a grâce à ses yeux, il n'existe que pour se battre et vaincre. Plus troublant : une éventuelle rédemption semble relever de l'espoir naïf tant

Ryo s'enfonce un peu plus, à chaque volume, vers l'enfer. Quel est alors le but de l'auteur avec cette œuvre ? Plus qu'un indice, le titre fonctionne comme une métaphore de Ryo, et ce parallèle entre ce dernier et un coq de combat vaut d'être détaillé.

Naissance du tueur

Le début de ce *manga* n'est pas à négliger. Qui est alors Ryo ? Un loubard de bas étage ? Une graine de truand ? Non, Ryo est « élève d'un lycée renommé, un jeune homme brillant (qui) n'aura aucun mal à être admis à l'université de Tôkyô ». Pourquoi Ryo a-t-il tué ses parents d'une série de coups de couteau ? La question reste pour l'instant en suspens. Mais dans l'inconscient du lecteur qui lit la suite de son parcours, cela ne fait aujourd'hui presque plus de doute. L'auteur a ainsi tant "soigné" l'image de son personnage que le public l'identifiera coupable par association d'idées ou par simple logique. Même si pour les médias, « cet acte est devenu symbolique des problèmes de l'éducation actuelle, de la délinquance des jeunes et des brimades ». Ryo a tué, car en lui réside le tueur. Ryo a tué, comme une chenille devient papillon. Or, tout part de là. Sans cet acte, cet enfant aurait eu une vie différente. Reconnu coupable, il devient un enfant à problème, donc un futur adulte sans foi ni loi. Coupable ou non, sa vie entière, sujet de ce *manga*, est déterminée par cet acte fondateur et tragique. La porte était alors ouverte au fatal enchaînement, à cet effet boule de neige qui, finalement, est certainement le vrai sujet du *manga*.



La presse s'empare de Ryo et affirme son image de tueur ▷

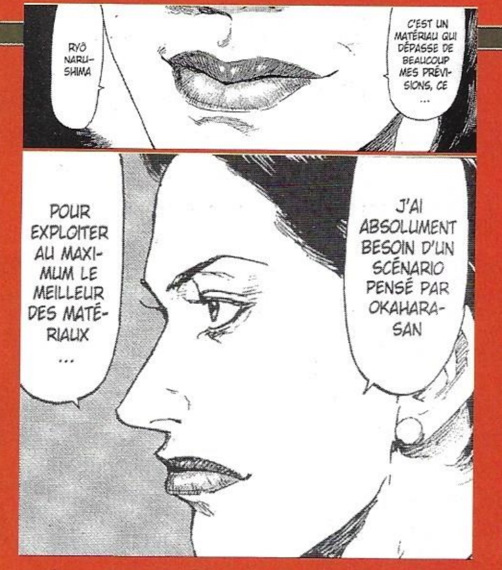
Les idéaux sont des luxes de riches. Les pauvres, les délaissés, eux, connaissent la vérité de la vie telle qu'elle est vécue par la majorité des humains sur la planète : la loi du plus fort, l'absence totale de morale, le règne de l'argent[1]. Ryo va alors passer par tous les stades de la découverte de cette autre réalité. L'autre réalité, c'est celle qui grouille dans les bas-fonds, la loi qui prévaut dans les prisons, celle qui ressort une fois disparus les voiles trompeurs de la civilisation. Ryo sera emprisonné, battu, humilié, violé, ramené à la logique destructrice du plus fort, à une simple intelligence de survie. C'est par cette autre réalité que s'ouvre le *manga*, ne revenant sur les péripéties qui l'y menèrent qu'à l'occasion de *flash-backs*. On découvre Ryo au début de sa "nouvelle vie", à son entrée en prison, comme *via* une seconde naissance. Le lecteur est ainsi convié à suivre l'autre Ryo, dans un autre monde, mû par d'autres priorités, géré par d'autres lois, glorifiant d'autres icônes.

Techniques du tueur

Pour mieux comprendre Ryo, il faut sans doute percer la conception du combat qu'il va se forger au fil des tomes. Dans ce *manga* est présentée une véritable différence existant entre art martial et pratique de combat. Le premier, toujours auréolé d'une atmosphère de sagesse, est proposé dans le cadre d'une meilleure maîtrise de sa vie, de l'apprentissage du contrôle de soi, le respect de l'adversaire. Une image moderne et civilisée, lisse et posée, quasiment occidentale, qui dénote face à une réalité plus crue, que Shamo nous rappelle.

Les techniques de combat n'ont ainsi pas été créées pour faire des démonstrations au POPB de Paris une fois l'an, mais bel et bien pour se défendre et abattre son adversaire. Ryo incarne cette vision originelle du combat, et son affrontement dans le monde policé du *fight* nippon l'amène à se faire haïr par tous ceux qui ont une vision "civilisée" du combat. Son étonnement face à cette levée de boucliers témoigne de l'unité de sa pensée. Pour lui, le vainqueur n'est pas celui qui a le plus de points, mais bien celui qui demeure debout, quels que soient les moyens pour y parvenir. Ryo applique ainsi l'art du combat vrai, celui qui ne connaît de loi que celle du vainqueur, ainsi qu'il se déroule à un stade animal, où l'on ignore les règles du 8e Marquis de Queensberry.

Dans l'optique du combat, on serait tenté de considérer que Ryo incarne, comme dans bien



△ Le « matériau », c'est bien sûr Ryo. La vie d'un boxeur est bien peu de choses.

des *manga*, la juste voie, celle originelle censée contrer l'épuration civilisée des arts martiaux de démonstration. On est tenté de se laisser séduire par son entraînement à l'ancienne, par sa maîtrise d'un art oublié. Mais c'est un leurre. L'auteur rompt avec cette vision idéalisée d'une originelle pureté martiale, Ryo sombrera dans les produits dopants, usera de moyens de pression déshonorants (viol). Les motivations de Ryo ne résident pas dans la confrontation de techniques, et par extension la découverte de l'autre, ni dans la recherche d'un équilibre par le geste juste. Ce geste juste est pour lui l'optimisation de sa capacité de destruction, l'autre ne l'intéresse que par la notoriété qu'il retirera à le vaincre. L'art du combat n'est qu'un outil, comme le serait une arme à feu ou une arme blanche, pour lui.

Nature du tueur

Qu'est-ce qu'un combat de coqs ? Les coqs de ces combats sont issus d'une race guerrière de gallinacés, le bankiva, dont on a fait perdurer la race (au Japon, il s'agit des « *Shamo* » – d'où le titre japonais donné au *manga*). Excité par l'emprisonnement, l'animal est soumis à un régime alimentaire spécial dopant fait de chanvre et de vin, ce qui accentue son agressivité. Pour le combat d'entraînement, on attache à son ergot un petit gant de boxe appelé « poquet », afin (*sic*) qu'il se blesse moins. Pour le combat réel, on le transforme en machine de combat en remplaçant le poquet par une lame ou aiguille de 5 cm de long.

Mais, plus important, ce sont des concentrés d'agressivité qui luttent à mort, entraînés, manipulés pourrait-on dire, pour une fausse image de sportivité et une réalité bien économique. Car les combats sont indissociables des paris et organisés en fonction des rapports de la cotation. Des animaux inconscients de leur rôle et dont l'on détourne le besoin de violence à profit. Comme tout sport de combat, ces affrontements se sont généralisés sur la planète, durant le XXe siècle, par l'attrait que représentait le jusqu'au-boutisme des gallinacés, bien plus salivaires que les véritables combats de boxe humains gérés par des règles[2].

Et c'est bien là la véritable destinée de Ryo. Il ne s'agit pas de gagner, de s'élever parmi les meilleurs combattants, de se rendre justice soi-même, d'accomplir une vengeance. Enfin, c'est ce que croit Ryo.

Rentabilité du tueur

Mais la vérité qui sous-tend le *manga* même est que le parcours de Ryo est suivi, contrôlé, maîtrisé, dirigé par les organisateurs des combats, qui ne voient en lui que le profit que rapportera l'ultime combat contre le champion Sugawara. Et l'auteur nous fait suivre les méandres complexes de la manipulation de Ryo, son parcours indiffère alors tout autant que son hypothétique victoire. Il doit combattre, quel que soit le chemin qui l'amènera à ce combat, quelle que soit l'issue de ce combat. Les médias sont à ce titre présentés comme la putain des organisateurs mafieux. Comme un coq de combat, Ryo est placé dans l'arène. Comme un coq de combat, Ryo n'a d'yeux que pour son adversaire. Comme un coq de combat, Ryo se débat dans un piège bien plus vaste qu'il ne l'imagine. Car comme un coq de combat, Ryo n'a pas conscience de ce qu'il est en fait : un outil pour l'enrichissement des mafias. L'art de l'auteur est ainsi de tromper le lecteur en adoptant le point de vue de Ryo. On suit son parcours, on rentre en empathie avec ses motivations, on essaye de le comprendre… on se trompe de chemin. Comme lui, on accuse la destinée, sans voir que cette dernière est contrôlée. Comme lui, on rentre naïvement dans une logique d'accomplissement, alors qu'une logique bien plus grande s'impose déjà à lui, avant de le broyer une fois devenu inutile.



△ Une belle allégorie du principe de la guerre

Réalité du tueur

C'est un peu la destinée des combattants humains qui se retrouve dans la critique acerbe de l'auteur. On pourrait arguer que les combats sont aujourd'hui cadrés ; ce serait ignorer la recrudescence dans la fin des années 90 du combat libre ou se limiter aux combats que l'on voit à la TV. On se souvient des premières années de boucherie des UFC, du Pride, des combats interdits de Doubaï, pour la partie la plus connue. On sait qu'en région parisienne même, des combats libres se déroulent, où de jeunes gens emplis d'illusions se font briser un bras ou casser une jambe pour le bonheur du tiroir-caisse des organisateurs, car la vérité est crue, mais elle est : les combats n'attirent vraiment le public que s'ils sont sanglants.

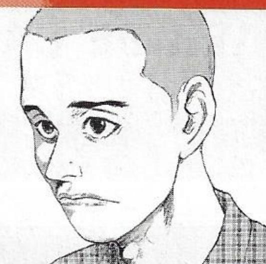
Une réalité qui pose aujourd'hui l'humain un peu plus comme de la chair à canon, le rapprochant de l'animal, de la bête de course que l'on abattra une fois devenue inutile, à l'exemple de la réalité des combats de boxe en Thaïlande par exemple où la valeur d'un boxeur ne s'évalue qu'à hauteur des paris qu'il génère, mais où le combattant K.-O. sera évacué dans un coin de pièce sans même un docteur à ses côtés puisque devenu non rentable.

À quoi tient notre destinée ? Ryo est l'ultime guerrier, le combattant parfait, froid, cynique, dur, impitoyable. Ryo aurait pu être professeur, avocat, médecin, qui sait… Ne sommes-nous ainsi que le produit de ce que l'on fait de nous ? Notre vie est-elle prédestinée par notre conditionnement ? De l'éducation donnée par ses parents, Ryo aurait pu devenir un être "normal" dans le monde "normal". Au jour fatidique de l'assassinat, ce qu'est devenu Ryo dans l'autre réalité n'a ainsi dépendu que de "l'éducation" qu'il y reçut. Nous ne serions en fait que ce que l'on fait de nous, tels des coqs de combats. Car si la vie ne fait pas de nous des tueurs, les humains, eux, s'en chargeront.

Stéphane Ferrand

1 — Rappelons que 80 % des richesses mondiales sont détenues par moins de 7 % de la population planétaire.

2 — Malgré le décret de la loi Gramont, datant de 1850, qui interdisait « d'infliger publiquement des mauvais traitements aux animaux domestiques », il faut attendre 1974 en France pour que les combats de coqs soient définitivement interdits.





01 48 05 06 08 & 01 47 00 81 30
www.atomicclub.com
Horaires d ouverture :
Lun-Sam : 10h30-19h (non stop)
& Dimanche 14h-18h
Manga - ArtBook - DVD - CD - Video Games
ATOMIC CLUB
BASTILLE
AVENUE LEDRU
Faubourg Saint Antoine
nouveau ATOMIC CLUB
metro : LEDRU-ROLLIN
PROLONGATION Jusqu au 31 octobre 2004 pour
la Livraison GRATUITE en France metropolitaine
249 €
SHOGOKIN EVA 01
79 €
99 € moto d'Akira en metal
SOUL OF SHOGOKIN
10 € LE CALENDRIER 2005
SAINT SEIYA
NARUTO
KENSHIN LE VAGABOND
CHOBITS
FINAL FANTASY X 2
BERSERK
EVANGELION
COWBOY BEBOP
FRUIT BASKET
FULL METAL ALCHEMIST
INU YASHA
3 €
LE LOT DE 10 FEUILLES DE RANGEMENT DE TRADING CARD
3 € le sachet de trading cards
39 €
6 € le sachet de trading cards
69 € La boîte de 15 sachets
25 € BANDEAU NARUTO EN METAL
4,50 € le sachet de trading cards
49 €
FLAMES OF RECCA
FUSHIGI YUGI
SOUL HUNTER
AIKA
YOU'RE UNDER ARREST
UTENA
10€ par CD
CD AUDIO (MUSIQUES DE FONDS ET/OU CHANSONS DE SERIE ANIMEES) 5 ACHETES = 6EME OFFERT
MICA-0190 SAINT SEIYA TENKAI HEN 5 EME FILM OST
MICA-0291 NARUTO OST FILM
venez decouvrir notre nouveau site internet
www.atomicclub.com
NOUVEAU : reprise de manga en version francaise jusqu'a
40% du prix editeur
en magasin ou par correspondance
DVD EROTIQUES NON CENSURES EN VERSION AMERICAINE
(INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS : PHOTOCOPIE DE LA PIECE D IDENTITE OBLIGATOIRE)
NIGHT SHIFT NURSE REVENGE NOUVEAUTE
18€ LE DVD
NOUVEAUX POSTERS
(commande minimum de 5 pièces par commande)
2€/piece
103
109
108
48
104
97
102
112
100
123
101
99
116
122
107
54
71
106
56
118
117
115
113
111
28
120
121
110
114
FIGURINES GASHAPON (>= 6cm)
25 €
SAINT SEIYA Film 5 Tenkai Hen Overture
NARUTO 2 porte clefs
49 € le lot de 12
SAINT SEIYA Gold Saint Special
JEU DE CARTES À JOUER
54 CARTES
4.50 €
NARUTO AB 168
LOVE HINA AB 142
TRIGUN AB 173
COWBOY BEBOP AB 152
X CLAMP AB 115
EVANGELION AB 010
AB 154



MANGAS V.F. Nous appliquons la remise de -5% sur le prix editeur

Eyes Tome 1 à 36 (6,60€)
h centuryBoys T.1 à 13 (8,54€)
ra Deluxe Coffret (72,20€)
ra anime Comics T.1 à 2(8,55€)
my Goddess T.1 à 28 (6,60€)
rtha T.1 à 7 (6,94€)
on stop T.1 à 3 (6,60€)
s T.1 à 9 (6,60€)
e 19 T. 1 à 6 (6,08€)
ator T.1 à 5* (5,46€)
hino T.1 à 3 (8,54€)
gel Sanctuary T.1 à 20*(4,75€)
e Mode d emploi T.1 à 4 (6,60€)
elic Layer T.1 à 5* (6,60€)
el Heart(suite city hunt.)T.1à4(8,50€)
shi no Ceres T.1 à 14* (4,75€)
are Jippangu T.1 à 3 (4,75€)
ko T. 1 à 3* (7,55€)
lition T. 1 à 5 (6,60€)
y birth T.1 à 2 (8,54€)
ana fish T.1 à 12 (6,60€)
ara T.1 à 17 (5,46€)
tle Royale (=/=18ANS)T.1à 7(6,60€)
tle Royale (/18ANS)Coffret (33,01€)
tard T.1 à 22 (6,08€)
Xenon T.1 à 4 (8,54€)
k T.1 à 2 (7,13€)
Blade T.1 à 4 (6,60€)
ck Cat T.1 à 9 (6,08€)
ck Jack T.1 à 4 (6,18€)
ck Lagoon T.1 à 2 (6,60€)
me T.1 à 10 (6,08€)
ach T.1 à 7 (6,08€)
n Indigo T.1 à 8 (6,60€)
od Last Vampire T.1 (8,54€)
od Rain T.1 (6,13€)
ddha(reedition) T.1 (11,40€)
in powered T.1 à 4 (7,96€)
men Dejantes T.1 à 5 (5,51€)
su Zone T.1 à 2* (4,75€)
X T.1 à 16* (6,60€)
amel Diary T.1 (6,46€)
d Captor Sakura T.1 à 12* (6,60€)
d Cap. Sak. couleur T.1 à 9* (7,51€)
d Cap.Sak. artbook T.1 à 2 (23,66€)
s World T.1 à 2 (8,54€)
ui que j'aime (8,55€)
rality T.1 à 3 (7,51€)
rality(les3)+Plastic LittleBOX (39,90€)
bits (Clamp) T.1 à 8* (7,13€)
nchu T.1 à 9 (6,60€)
atrice the sirius T.1 à 4 (8,17€)
lege fou fou fou T.1 à 13* (8,55€)
nbination T.1 à 5 (8,08€)
nte Cain T.1 à 5 (4,75€)
an T.1 à 41 (5,46€)
de Combat T. 1 à 9 (7,13€)
Boy Bebop T. 1 à 3* (6,60€)
boy B. shooting Star T. 1 à 2(6,60€)
org Kuro Chan T. 1 à 5 (6,60€)
nplex T.1 à 4 (6,60€)

- Cross Triangle (6,60€)
- Cyber Idol Mink T.1 à 6 (6,60€)
- Cyber Weapon Z T.1 à 10* (11,88€)
- Cratere T.1 à 2* (7,97€)
- Dahlia, le vampire* (7,96€)
- DA ! DA ! DA ! T.1 à 7 (6,60€)
- Daigo Soldat du Feu T.1 à 3 (6,60€)
- Dark angel T.1 à 5 (7,97€)
- Dark angel art book (23,75€)
- Dark Crimson T.1 à 3 (Adulte) (6,60€)
- Dark striker T.1 à 5 (6,60€)
- Devil Devil T.1 à 9 (6,60€)
- Digi Charat T.1 (6,60€)
- D.N.A. Angel T.1 à 5 (6,08€)
- D.N.A. 2 T.1 à 5 (4,75€)
- D.V. T.1 à 3 (8,54€)
- Domu Reves d'enfants (Otomo) (17,67€)
- Dr Slump T.1 à 18* (6,08€)
- Dragon Ball T.1 à 41 (6,08€)
- Dragon Ball T.42* (8,54€)
- Dragon Head T.1 à 10* (6,60€)
- Dragon Hunter T.1 à 5 (6,60€)
- Dragon Ball Double T.1 à 21 (8,54€)
- Dragon Ball box "jap." T.1 à 6 (14,24€)
- Dukalyon(Clamp) T.1 à 2* (6,60€)
- Eden T.1 à 9 (8,54€)
- Eiji T.1 à 17 (5,46€)
- Enfer et Paradis T.1 à 10 (8,54€)
- Et Cetera T.1 à 9* (6,08€)
- Eternity T.1 à 2 (6,60€)
- Exaxxion T.1 à 6 (6,08€)
- Evangelion T.1 à 9 (6,08€)
- Escaflowne T.1 à 8 (6,60€)
- ES Eternal Sabath T.1 à 3 (6,08€)
- Fake T.1 à 3 (7,13€)
- FEVER (14,25€)
- Flame of Recca T.1 à 18 (4,75€)
- Fly T.1 à 37* (5,51€)
- Flic a Tokyo T.1 à 5 (5,46 €)
- Fruit Basket T.1 à 11 (5,46 €)
- Full metal panic T.1 à 3 (9,41€)
- Fushigi Yugi T.1 à 18* (4,75€)
- Galaxy Express 999 T.1 (5,46€)
- Gals Tome 1 à 6 (6,08€)
- Gantz Tome 1 à 9 (8,55€)
- Gasaraki Tome 1 à 4 (8,55€)
- Genzo le Marionettiste T.1 à 3 (6,60€)
- Get Backers T.1 à 7 (6,60€)
- Ghost in the shell AnimeComics (8,55€)
- Global Garden T.1 à 2 (5,46€)
- G.T.O. Tome 1 à 25* (6,60€)
- Gundam wing Tome 1 à 3 (6,60€)
- Gundam wing G unit T.1 à 3 (6,60€)
- Gunnm (vers. Deluxe) T.1 à 6* (10,80€)
- Gunnm T.1 à 9* (6,08€)
- Gunnm Last Order T.1 à 4 (6,08€)
- Gunnm Deluxe Coffret (72,20€)
- Gundam wing Battle Field (6,60€)
- Gundam wing Endless Waltz (6,60€)
- Gunsmith Cats T.1 à 8 (6,08€)
- Hack T.1 à 3 (8,17€)

- Hagane T.1 à 3 (8,50€)
- Hanayori Dango T.1 à 10 (6,08€)
- Hikaru no go T.1 à 12 (4,75€)
- Histoires Courtes (EDEN) T.1 à 2(8,55€)
- Hellsing T.1 à 2 (7,13€)
- Himikoden (9,69€)
- High School T.1 à 9 (6,60€)
- Histoires courtes (Toriyama)T.1à3(6,08€)
- Hunter X Hunter T.1 à 19 (5,46€)
- Hunter T.1 à 4 (6,60€)
- Hungry Heart (Tsubasa) T.1 à 2 (6,18€)
- Hyper Run T.1 à 4 (7,13€)
- I"s (M. KATSURA) T.1 à 15* (4,75€)
- I'LL Generation basket T.1 à 13 (4,75€)
- I'LL Gen. CRAZY KOUZOU B C(9,50€)
- Inu Yasha T.1 à 14 (5,46€)
- Imadoki T.1 à 5 (4,75€)
- Island T.1 à 7* (8,17€)
- Ikkitousen T.1 à 2 (9,45€)
- I.N.V.U. T.1 à 4 (6,60€)
- I.T. (auteur Kirara) T.1 à 2 (10,00€)
- J'aime ce que j'aime T.1 à 3 (6,60€)
- Jeanne T.1 à 5 (11,40€)
- Jojo bizzare Adventure T.1 à 33 (5,25€)
- KagomeKagome(aut.Kirara)T.1à3 (8,55€)
- Karakuri Circus T.1 à 8 (5,46 €)
- Katsuo T.1 à 10*(aut. Nonaka) (6,10€)
- Kindaichi T.1 à 14 (4,75€)
- King of bandit Jing T.1 à 2 (6,60€)
- Ki-itchi T.1 à 4 (6,89€)
- Kill Kiss Me T.1 à 4 (6,60€)
- Knight Gunner T.1 à 3 (6,60€)
- Kirara (Toshiki Yui) T.1 à 6* (8,54€)
- Kenshin, le vagabond T.1 à 28* (6,08€)
- Kenshin Guide Book T.1 à 2* (10,02€)
- King of Fighter Zillion T.1 à 8 (11,88€)
- Kizuna T.1 à 2 (7,13€)
- KEN Fist of the Blue Sky T.1 à 4(8,50€)
- Knight Gunner T.1 à 3 (6,60€)
- Kyo T.1 à 15 (5,46€)
- Lady oscar T.1 à 2* (18,05€)
- La dame de la chambre... T.1 à 2 (6,08€)
- La femme defigurée T.1 à 2 (5,23€)
- La fin de l'Eden (6,60€)
- La vie en rose T.1 à 2* (6,60€)
- Larme Ultime T.1 à 7 (7,84€)
- Lawful drug T.1 à 3 (7,13€)
- La tragedie de P (R.Takahashi) (9,50€)
- Le chien de mon Patron(R.Taka.) (9,50€)
- Le chateau dans le ciel(coul.)T.1à4(8,54€)
- Les chevaliers du Zodiaq. T.1 à 28* (5,46€)
- Inugami Le...dieu chien T.1 à 11 (7,13€)
- Le jeu du Hasard* (4,75€)
- Lin 3 (auteur vamp. Miyu)T.1 à 5*(6,60€)
- Lineage T.1 à 4(6,60€)
- Le nouvel Angyo Onshi T.1 à 8 (6,60€)
- Le sommet des dieux T.1 à 3 (17,10€)
- Legend of Lemnear T.1 à 3 (7,51€)
- Les Bijoux T.1 à 3 (6,60€)
- Le voleur au cent visages T.1 à 2 (6,60€)
- Le voyage de Chihiro (Coffret) (42,74€)

7,98 €
7,96 €
7,96 €
8,50 €
8,50 €

- Let's Be Anormal T.1 à 3 (6,60€)
- L'eternité peut etre... T.1 à 2 (5,51€)
- L'habitant de l'infini T.1 à 9 (8,55€)
- Lone Wolf & Club T. 1 à 5 (9,49€)
- Love Hina T.1 à 14* (6,60€)
- Love Story (Pour Adulte) T.1 à 5 (7,51€)
- Lythis T.1 à 2 (7,51€)
- Ludwig II T.1 à 3 (8,50€)
- Maison Ikkoku T.1 à 10* (8,55€)
- Macross 7 Trash T.1 à 8 (6,08€)
- Magie interieure T.1 à 4 (5,23 €)
- Magic Knight Ray earth T.1 à 6* (7,51€)
- Magnolia T. 10 (5,70€)
- Magic Knight Ray earth le coffret* (44,65€)
- Majin Devil T.1 à 2 (9,69€)
- Marmalade boy T.1 à 9 (6,08€)
- Mars T.1 à 10 (6,60€)
- Mint Na Bokura T.1 à 6 (6,08€)
- Medarot T.1 à 3, serie2 T.1 à 3 (6,60€)
- Metal brain 109 T.1 à 3 (6,60€)
- Model T.1 à 5 (6,60€)
- Model coffret T.1 à 3 (19,81€)
- Monster T.1 à 16 (6,60€)
- Moryokiden T.1 à 3 (8,55€)
- Mother Sarah (Otomo) T.1 à 3 (11,30€)
- MPD Psycho T.1 à 3 (7,51€)
- M W (Tezuka Osamu) T.1 à 3* (4,75€)
- Nadesico T.1 à 4 (8,00 €)
- Najica T.1 à 3 (8,55 €)
- Nana T.1 à 9 (5,94 €)
- Nanahiro Inko T.1 à 3 (6,18 €)
- Naruto T.1 à 13 (5,46€)
- Nausicaa T.1 à 7* (10,02€)
- Neiji *(4,75€)
- New York New York T.1 à 4 (8,55€)
- Nijiiro Tagarashi T.1 à 7 (6,08€)
- Niraikanai T.1 (12,26€)
- Number 5 T.1 à 3 (14,25€)
- Noise *(6,08€)
- Noritaka T.1 à 18* (6,08€)
- Olive et Tom T.1 à 37* (5,51€)
- Olive et Tom World Tour T.1 à18*(5,51€)
- One Piece T.1 à 24 (6,08€)
- Omega T.1 à 6 (6,60€)
- Parallel T. 1 (6,60€)
- Pandemonium T.1 à 2 (6,60€)
- Paradise Kiss T.1 (5,46€)
- Parasite T.1 à 10* (6,08€)
- Patlabor T.1 à 4 (6,60€)
- Ping Pong T.1 à 4 (9,98€)
- Pitaten T.1 (6,60€)
- Planetes T.1 à 3 (8,98€)
- Peridot T.1 à 2 (8,50€)
- Persona T.1 à 3 (5,46€)
- Peach Girl T.1 à 16 (6,46€)
- Phenix T.1 à 11 (8,55€)
- Player Kill T.1 à 5 (6,60€)
- Plastic Little (7,13€)
- Princesse Kaguya T.1 à 3 (6,60€)
- Princesse V.Miyu T. 1, 3 à 6* (7,96€)
- Princesse Vamp.Miyu saison 2 T.1 (7,98€)
- Princesse Mononoke(couleur)T.1à4(8,54€)
- Printemps Bleu (7,98€)
- Plus Again T.1 à 5 (6,60€)

5,46 €
6,60 €
6,60 €
6,60 €
8,50 €

- Priest T.1 à 5 (6,60€)
- Ranma 1/2 T.1 à 38* (6,08€)
- Racaille Blues T.1 à 33 (5,25€)
- Rave T.1 à 12 (6,08€)
- Ray T.1 à 3 (8,55€)
- Ragnarok(Tokebi) T.1 à 5 (6,60€)
- Ragnarok(Gen.comics) T.1 à 3 (8,54€)
- Ragnarok city Art Book (23,66€)
- Raxephon T.1 à 4 (8,54€)
- RG VEDA T.1 à 10* (8,55€)
- Reincarnations T.1 à 21* (4,75€)
- Red Eyes T.1 à 5 (8,55€)
- Rookies T.1 à 24 (4,75€)
- Saint SeiyaG (chevaliers d'or) T.1 (8,50€)
- Sailor Moon T.1 à 18* (6,08€)
- Sailor V T.1 à 3* (6,08€)
- Saiyuki T.1 à 4 (9,69€)
- Saiyukiden T.1 (9,41€)
- Say hello to black jack T.1 à 3 (6,08€)
- Sanctuary T.1 à 5 (6,60€)
- Secret chaser T.1 à 2 (7,13€)
- Seimaden T.1 à 3 (8,55€)
- Seraphic Feather T.1 à 8 (6,60€)
- Shadow Lady T. 1 à 3* (4,75€)
- Shaman King T.1 à 22 (5,46€)
- Slam Dunk T.1 à 30 (5,46€)
- Silent Mobius T.0 (8,55€)
- Silent Mobius T.1 à 6 (8,55€)
- Sing Yesterday for Me T.1 à 3 (6,89€)
- Sister (6,60€)
- Shirahime Sho (Clamp) (7,15€)
- Soul Hunter (Hoshin) T.1 à 18 (6,08€)
- Spirale T.1 à 3 (8,55€)
- Strain T.1 à 5* (9,45€)
- Stratege T.1 à 11* (7,13€)
- Talulu le magicien T.1 à 15 (4,75€)
- Tajikarao T.1 à 3 (6,90€)
- Tenchi Muyo T.1 à 12 (6,60€)
- Tigre et Dragon T.1 (11,40€)
- The Tarot Cafe T.1 à 2 (8,54€)
- Testarotho T.1 à 4 (8,54€)
- Tough T.1 à 27 (7,13€)
- Tomie T.1 à 2 (8,55€)
- Togari T.1 à 7 (5€)
- Tokyo babylon T.1 à 7 (8,55€)
- Trefle/Clover T.1 à 4* (6,60€)
- Tsubasa T.1 (8,55€)
- Utena la fillette revol. T.1 à 5* (6,60€)
- Umizaru l'ange des Mers T.1 à 4 (6,60€)
- Urukyu T.1 à 8 (6,60€)
- Vagabond T.1 à 19 (8,55€)
- Vidéo Girl Ai T.1 à 15* (4,75€)
- Vidéo Girl DELUXE* T.1 à 9 (11,40€)
- X de Clamp* T.1 à 18 (4,75€)
- Yongbi T.1 à 9 (6,60€)
- Yugioh T.1 à 31 (5,46€)
- You're under arrest T.1 à 7* (6,60€)
- Yureka T.1 à 6 (6,60€)
- Yuyu Hakusho T.1 à 19* (5,46€)
- Zero One T.1 à 3 (8,55€)
- Zero Taker T.1 à 3 (6,60€)
- Zetman T.1 à 2 (8,55€)
- Zetsuai T.1 à 5 (4,75€)



ART BOOKS : livres d'illustrations couleur / NOUVEAUX PRIX / LE PLUS GRAND CHOIX DE ART BOOKS !





PORTANT : CE BON DE COMMANDE PEUT ETRE RECOPIE SUR PAPIER LIBRE ET ETRE ENVOYE A LA PLACE DE CE BON DE COMMANDE ORIGINAL

de commande à découper ou recopier et à renvoyer à : *ATOMIC CLUB* (Service VPC) *20 Rue Trousseau 75011 Paris*
ENTION: Les prix sont valables pendant le mois de la parution du magazine et sont sous reserves d'erreurs typographiques et dans la limite du k disponible. Attention : pour toutes réclamations : par telephone, du lundi au vendredi sauf Samedi, Dimanche & jours fériés.

Horaires : lun-Sam : 10h30-19h, ouvert meme le dimanche : 14h-18h. Retrouvez nous aussi sur notre site internet :
www.atomicclub.com
Telephone : 01 48 05 06 08 / 01 47 00 81 30 fax : 01 48 05 15 52

E : ___/___/2004 No Client : ________
, Prénom : ________
esse : ________
e Postal : ________ Ville : ________
phone fixe
ligatoire) : ________

☐ Chèque (à l'ordre d' Atomic Club)
Renseignements obligatoires : La photocopie recto et verso de la carte d'identité ou permis de conduire ou Passeport est obligatoire pour les paiements par cheque ou CB) S.V.P. NE PAS PLIER VOTRE CHEQUE DANS L'ENVELOPPE
☐ Mandat Cash
(a envoyer avec votre commande)
☐ Carte Bleue VISA
num CB : ________

Frais de port et d'emballage
- Colissimo suivi : 0€
Code promo : "ENVOIFRI"
- Europe : 11 €
Reste du monde : 23 €

DESIGNATION	Qté	P.U.	TOTAL

OBLIGATOIRE : pour tous les paiements (sauf mandat cash) la photocopie recto et verso de la pièce d'identité est obligatoire)
ATTENTION : AUCUNE COMMANDE RECEPTIONNEE SANS INDICATION DE VOTRE NUMERO DE TELEPHONE FIXE, NE SERA PRISE EN COMPTE, MERCI DE LE PRECISER A CHAQUE COMMANDE
S.V.P. NE PAS PLIER LE CHEQUE A L'ENVOI

Sous-Total :

Contre-courants (13)

Cinéma d'animation, adaptations en prise de vues réelles et techniques numériques : Un aperçu de la production japonaise de long métrage en 2004

L'année 2004 donne à découvrir sur les écrans japonais un lot de films suscitant l'attention et qui devrait confirmer la tendance de l'année passée avec une croissance maintenue au *box-office* de la part du film national (33 % en 2003). Après l'immense succès national de ses deux derniers films, l'évocation de la sortie de *Hauru no ugoku shiro*[1] de MIYAZAKI Hayao fin novembre devrait à elle seule susciter de telles spéculations[2].

Les deux autres sorties pouvant être évoquées comme événements de l'année 2004 sont celles d'*Innocence* d'OSHII Mamoru en mars, et *Steamboy* d'ÔTOMO Katsuhiro en juillet, avec pour ce dernier cinq ans de retard sur les premières dates annoncées par le passé. La coïncidence de la sortie de ces deux films à quelques mois d'intervalle à peine, ne peut être évoquée sans revenir sur le Projet Digital Engine inauguré en 1997 par Bandai Visual, et qui s'appuyait sur la production de *Steamboy* d'une part, mais aussi *G.R.M / Garumu Senki* d'OSHII Mamoru d'autre part. Ce projet qui visait au développement de l'imagerie numérique dans le cinéma japonais a été abandonné deux ans plus tard à la suite d'une restructuration du groupe Bandai, laissant un certain nombre d'incertitudes sur le devenir des productions qu'il avait accueillies. Si l'on peut regretter que le projet d'OSHII ait avorté, on ne peut que se réjouir de l'arrivée de *Steamboy* sur les écrans, au terme de nombreux détours. Cependant, si les chiffres sur lesquels s'appuie la promotion de *Steamboy* (neuf ans de production, 2,4 milliards de yens et 180 000 dessins) semblent être cités à titre d'éloge[3], le retard qu'accuse le film à sa sortie amène immanquablement à les considérer avec plus de recul. En effet, si l'on considère *Steamboy* à l'aune du rôle pionnier qui lui fut attribué en 1997 par le Projet Digital Engine, et au regard des films sortis ces toutes dernières années (au premier chef desquels pourrait-on citer *Innocence*), sans être pour le moins en retard sur les technologies actuelles, on ne peut non plus assurer qu'il puisse tenir lieu de figure de proue. Il convient malgré tout de témoigner de la grande qualité qu'offre le film, aussi bien au niveau visuel que narratif, et de rappeler que bien avant toute considération technique, un film n'a pas besoin d'autres atouts pour pouvoir être considéré comme une réussite cinématographique. À peine sorti, *Steamboy* se classait d'ailleurs en 4e place du *box-office*[4] avec un taux de fréquentation qui permettait à Tôhô, distributeur du film, d'envisager une recette finale avoisinant les 1,5 milliard de yens. Une estimation qui, bien que dénotant encore une différence évidente sur les fonds engagés dans la production, désigne une recette d'exploitation rarement atteinte par les longs métrages d'animation — plafonnant souvent à 7 ou 800 millions de yens pour les meilleurs succès, et ne dépassant pas 3 à 400 millions dans la plupart des cas. En outre, en raison du système de distribution et du nombre de cinémas au Japon[5], un film en prise de vues réelles peut difficilement briguer une recette supérieure à deux milliards, et un film d'animation dépasser les 5 à 600 millions de yens. Si l'on estime nécessaire une recette d'exploitation équivalente au triple du budget engagé dans la production pour récupérer la mise initiale, on comprend l'importance que revêtent d'une part le *merchandising*, mais surtout une distribution à l'étranger pour des films de l'envergure d'*Innocence* et de *Steamboy*.

Innocence, dont la distribution à l'étranger par DreamWorks S.K.G. a été confirmée — chose rare — au stade même de la production, a nécessité deux milliards de yens tandis qu'il n'a réalisé une recette d'exploitation que d'un milliard. En termes de budget, OSHII réalise avec *Innocence* le plus gros film de sa carrière[6]. Alors qu'il travaille à la réalisation d'*Avalon*, dans la rubrique qu'il tient dans la revue « Cyzo »[7], OSHII avouait pouvoir difficilement envisager entreprendre un film d'un budget équivalent à celui d'*Innocence*. La raison étant que le Studio Ghibli même, alors qu'il est doté du plus gros système de production et de promotion parmi les studios d'animation au Japon, peut rencontrer des difficultés à chaque nouveau film. Par ailleurs, si *Innocence* s'est vu doté d'un tel budget, ce n'est pas tant du fait d'OSHII que du président de Production I.G, ISHIKAWA Mitsuhisa, qui a souhaité faire de ce film la nouvelle vitrine du studio. Un pari délicat et risqué qui n'autorisait pas l'échec commercial et pour lequel le studio a bénéficié de l'appui de SUZUKI Toshio, et à travers lui du Studio Ghibli dont il est le producteur et président. Malgré les succès de *Mononoke-hime* et *Sen to Chihiro no kamikakushi* au terme de leur exploitation dans l'archipel[7], la participation du Studio Ghibli à la production d'*Innocence* n'aura certes pas suffi à rentabiliser le film sur le seul territoire japonais.

Innocence et *Steamboy* ne sont pas les seuls films qui invitent à reconsidérer l'échec du Projet Digital Engine. En effet, nombreux sont cette année les films usant des techniques numériques, souvent de manière nouvelle pour le Japon. On ne peut omettre de citer en premier lieu *Appleseed*, sorti en avril. En termes de techniques d'animation numérique, après *Tonari no Yamada-kun* (1999), *Final Fantasy : the spirit within* (2000), *Blood : the Last Vampire* (2001), on ne sait guère plus qui est premier de quoi. Dans cette confusion très subtile, *Appleseed*, présenté comme le premier long métrage de cinéma 3D intégralement japonais, inaugure le style « 3D *live anime* », où l'animation des personnages du film est calquée sur l'acquisition de mouvements de vrais acteurs. Cette technique, dite « capture de mouvements », est la même qui fut utilisée pour *Final Fantasy*, et la différence entre ces deux films tient simplement au traitement final opéré sur les personnages, 3D hyperréaliste pour l'un, rendu 2D « cellulo » pour l'autre.

Dans la foulée d'*Appleseed*, l'année 2004 égrène au fil des mois toute une kyrielle d'adaptations pour le grand écran. *Casshern* (avril), *Cutie Honey* (mai), *Nin X Nin – Ninja Hattori-kun* (août) et *Devilman* (octobre). *Tetsujin 28*, initialement prévu pour cet automne, a été repoussé au printemps 2005. Une liste qui, si ce n'est par le nombre, est du moins surprenante de par la nature de sa composition, car malgré des titres qui pourraient laisser supposer le contraire, tous les films cités sont des films en prise de vues réelles et non d'animation. Si les adaptations de *manga* et dessins animés en films *live* ne sont pas une nouveauté cinématographique, on observe ces dernières années une tendance certaine[8] et, particulièrement cette année, peut-on remarquer que les avancées en matière d'images numériques et composites ont tendance à faire multiplier le nombre de tels projets.

Collaboration de Tôei et Tôei Animation, *Devilman* a été réalisé par NASU Hiroyuki, notamment connu pour la série des films *Be-Bop Highschool*, adaptés du *manga* éponyme de KIUCHI Kazuhiro. La critique est sans doute sévère, mais à n'en juger que par la bande annonce, les effets numériques sur *Devilman* ne se présentent guère mieux qu'une démo de jeu vidéo et on peut supposer que le film aura sans doute du mal à s'attirer la sympathie des spectateurs, bien qu'il se soit doté d'une grosse campagne de promotion. En effet, Tôei a réalisé pour la chaîne de multiplexes Warner Mycal un spot publicitaire de 20 secondes, d'un budget de 25 millions de yens, là où une simple bande annonce aurait coûté dix fois moins. Ce parti pris de Tôei s'explique par la forte concurrence entre les distributeurs durant la période estivale, l'association du personnage de *Devilman* à la chaîne Warner Mycal lui assurant une promotion continue, du moins dans les salles de celle-ci (soit environ 200 écrans sur les 337 que compte la chaîne, et qui ont généré plus de 26 millions d'entrées en 2003). Néanmoins, on peut s'interroger sur l'impact de cette démarche car le coût d'une place de cinéma demeure le même (entre 1 500 et 1 800 yens) quelle que soit la valeur d'un film, et que sans égard pour le budget de celui-ci, la critique du spectateur se cristallise souvent sur la qualité du visuel, à plus forte raison dans le cas de films à effets spéciaux. Or, dans ce domaine, *Casshern* et *Cutie Honey* sont plus à même de susciter l'intérêt, car si l'utilisation qu'ils font du numérique a des fins et degrés différents qui interdisent toute comparaison, force est de reconnaître leur qualité identique à offrir de « nouvelles images » au cinéma japonais.

Film « inspiré » plutôt que réelle adaptation de la série animée *Shinzô Ningen Casshern* des années 1970, et réalisé par une trentaine d'infographistes seulement et du matériel informatique d'occasion, *Casshern* est un véritable tour de main exécuté par KIRIYA Kazuaki avec un budget de seulement 600 millions de yens. Et non 5 ou 6 milliards, comme il a pu l'être supposé ou interprété, tant ce long métrage a su surprendre par sa grande qualité visuelle. Le film, d'une longueur de 2 h 20, est le fruit d'un projet de deux ans, dont trois mois de tournage et six mois de post-production qui ont donné naissance à 3 000 plans[9] alliant prise de vues et images de synthèse. KIRIYA, qui signe là son premier long métrage de cinéma, a exercé avant cela son talent sur les clips vidéo de la célèbre chanteuse UTADA Hikaru, et avant cela encore dans la photographie, notamment pour Shiseidô ou encore la revue américaine de mode Harper's Bazaar. Une sensibilité artistique qui transparaît sans retenue dans *Casshern* à travers quelques plans fixes, magnifiques tableaux colorés. KIRIYA souhaitait que *Casshern* soit un film ni tout à fait d'animation ni de prise de vues réelles, et avant tout un film sans précédent qui puisse ne rien avoir à envier aux productions hollywoodiennes dans le domaine des technologies numériques. Cette seule définition n'est pas autre que celle qui avait été donnée comme ligne de conduite au projet *G.R.M* initié par OSHII. Une constatation qui pousse à se demander comment le film de KIRIYA, relativement nouveau venu sur la scène cinématographique, a pu aboutir tandis que celui d'OSHII s'est heurté à un écueil, alors que sa réputation n'est plus à faire à l'étranger, *Avalon* ayant par ailleurs été présenté hors compétition au festival de Cannes en 2001. La raison en est sans doute multiple, mais démontre bien la part très hasardeuse qui lie un projet à sa concrétisation. Distribué dans 128 salles par Shôchiku, le film s'est vu gratifié d'une semaine supplémentaire au terme des cinq prévues initialement, fort de son audience. Eu égard à la recette d'exploitation dépassant le milliard de yens à la fin de la deuxième semaine (le film se plaçait alors à la 4e place du *box-office*), Shôchiku augurait de doubler la recette au terme de l'exploitation en salle.

Autre film novateur, *Cutie Honey*, réalisé par ANNO Hideaki et dont c'est le troisième film en prise de vues réelles après *Love & Pop* (1998) et *Shikijitsu* (2000). « *Ni un dessin animé, ni un film* live. *Un style jamais vu : Digital Comic Cinema* » : telle est la façon dont la bande annonce présentait le film, *leitmotiv* repris par la suite sous le néologisme « honeymation », jouant sur la prononciation très proche — particulièrement en japonais — avec « animation ». De nombreuses scènes du film ont été découpées et tournées image par image à la manière d'une bande dessinée, assemblant la prise de vue des personnages sur fond vert avec des décors dessinés ou modélisés. Ce qui différencie *Cutie Honey* d'autres films utilisant des images de synthèse tient à ce découpage minutieux, image par image[10] lors du tournage et conférant au film une dynamique tout à fait nouvelle qui s'apparente plus à la bande dessinée qu'à un film d'animation. Car la caméra capture non pas des mouvements, mais la chorégraphie d'attitudes ou expressions figées. On retrouve par ailleurs dans *Cutie Honey* la même alchimie que dans le film *Love & Pop* où ANNO jouait déjà beaucoup avec des angles de prise de vue étonnants selon la position donnée à la caméra. Au final, les 93 minutes du film se déroulent sur un tempo soutenu, relayé par une pointe d'humour et une bonne dose de fraîcheur servie par l'interprétation de SATÔ Eriko dans le rôle principal. À la fois simple et divertissant, le film doit sans le moindre doute une bonne partie de sa réussite à la présence de l'actrice dont la performance colle à merveille au personnage de Cutie Honey. Un sentiment partagé par le réalisateur ainsi que le dessinateur de la bande dessinée originale, NAGAI Gô. Certes, le film offre à certains égards un rendu visuel auquel il peut être parfois difficile d'adhérer, mais cela ne fait-il pas simplement partie de l'univers de *Cutie Honey* ?

Casshern et *Cutie Honey* sont deux nouvelles raisons qui devraient inciter à suivre les évolutions prochaines du cinéma japonais. Si ANNO Hideaki semble ne pas être intéressé pour tourner un autre film sur le principe de *Cutie Honey*, on est en droit de croire avec l'exemple de *Casshern* que le cinéma japonais subit une mutation qui devrait le conduire à une reconnaissance plus large de la part du public étranger. Le cinéma japonais n'existe certes pas pour l'exploitation du marché extérieur et aucun réalisateur, qu'il s'agisse de KIRIYA, OSHII, MIYAZAKI, ÔTOMO ou ANNO — pour ne citer qu'eux — ne conçoit ses films autrement qu'avant tout pour le public japonais. Malgré tout, les réalités du secteur cinématographique sur l'archipel démontrent combien l'exploitation d'un film en dehors de ses frontières se pose souvent comme une nécessité économique évidente. On ne peut bien sûr souhaiter que les artistes japonais sacrifient leur singularité créatrice sous le prétexte de s'adresser à un public plus large. Mais plutôt espérer, au contraire, que notre regard éduqué en grande partie à travers le canevas tissé par les productions américaines, se tourne avec plaisir vers la variété des motifs qu'offre le cinéma japonais. Les différents prix récompensant les films de MIYAZAKI et l'accueil très positif d'autres artistes dans divers festivals internationaux invitent à croire que le nombre de films japonais peut encore croître sur nos écrans.

Bruno MONCHÂTRE

1 — Le film est inspiré du roman *Howl's moving castle* (1986) de l'écrivain anglaise Diana Wynne JONES, paru en France sous le titre *Le Château de Hurle* aux éditions Pré-aux-Clers en 2002.

2 — *Mononoke-hime* et *Sen to Chihiro no kamikakushi* se sont portés à la première place du *box-office* japonais l'année de leur sortie, enregistrant des résultats d'exploitation qui ont constitué tour à tour des records sans précédent. Produits pour un peu plus de 2 milliards de yens chacun, ils ont enregistré respectivement une recette d'exploitation de 19,3 et 30,4 milliards et attiré 12,6 et 23,2 millions de spectateurs (il est a noter que *Mononoke-hime* a été le premier film à enregistrer une recette de distribution dépassant les 10 milliards de yens au Japon).

3 — *Mononoke-hime* comptait 144 043 cellulos et 133 minutes de film. *Sen to Chihiro no kamikakushi* 112 367 cellulos pour 1 415 plans et 124 minutes de film. Au stade de la production, *Steamboy* annonçait 1 850 plans pour 126 minutes.

4 — Arrivaient en tête *Harry Potter & The Prisoner of Azkaban, Pocket Monster Advance Generation* et *Spider-man 2*. Les deux semaines suivantes, *Steamboy* se stabilisait à la 6e place, poussé en force par l'arrivée sur les écrans de *Shrek 2* et *King Arthur*.

5 — Selon le rapport annuel du CNC pour l'année 2003, le Japon compte 2 681 écrans, soit deux fois moins qu'en France pour une population doublement plus importante, et un nombre de films distribués sensiblement supérieur (640 contre 488 en France).

6 — Pour rappel, les coûts de production des derniers longs métrages d'OSHII sont les suivants (en millions de yens) : *Patlabor the Movie* (187), *Patlabor 2* (400), *Ghost in the Shell* (300) et *Avalon* (600).

7 — L'article de la revue Cyzo référencé ici et paru initialement dans le numéro de septembre 1999, a été réédité au sein d'une compilation de textes rédigés par OSHII dans le livre *Kore ga boku no kaitô dearu* 1995-2004 aux éditions Infobahn.

8 — En prise de vues réelles, ont notamment été adaptés ces dernières années pour le cinéma les *manga* suivants : *Koroshi-ya 1* de YAMAMOTO Hideo (décembre 2001), *Aoi Haru* et *Ping-pong* de MATSUMOTO Taiyô (juin et juillet 2002), *Keimusho no naka* de HANAWA Kazuichi (décembre 2002), *Bokunchi* de SAIBARA Rieko (avril 2003), *Azumi* de KOYAMA Yû (mai 2003), *Jigoku Kôshien* de MAN'GATARÔ (juillet 2003), *Dragon Head* de MOCHIZUKI Minetarô (août 2003), *Iden & Tity* de MIURA Jun (décembre 2003), *Umizaru* de SATÔ Shûhô (juin 04). Doivent sortir prochainement, *Kagen no tsuki - Last Quarter* de YAZAWA Ai (octobre 2004), ainsi que *Rinjin 13-gô* d'INOUE Santa et le deuxième volet d'*Azumi* (tous deux en 2005). D'autres séries ont également fait l'objet d'adaptations pour la télévision, telles que *Ace wo nerae !* de YAMAMOTO Sumika, *Bishôjo Senshi Sailor Moon* de TAKEUCHI Naoko ou encore *Dr. Kotô Shinryôsho* de YAMADA Takatoshi.

9 — Pour mémoire, l'échelle d'envergure moyenne pour un long métrage d'animation est de l'ordre d'un millier de plans. Par ailleurs, on peut noter que le nombre de plans ayant fait l'objet d'un traitement numérique sur *Casshern* est du même ordre de grandeur que celui des derniers films de la saga *Star Wars* (épisodes I et II).

10 — Le découpage image par image de certains de ces plans est repris sous forme de folioscope (*flip-book*) dans un numéro hors série de la revue Newtype The Live, intitulé *Honey Style – Cutie Honey the Movie Complete Book* (juillet 2004 – vol. 2, numéro 8).

(Note : Le taux de change du yen oscille autour de 130 yens pour 1 euro. 1 milliard de yens équivaut environ à 6,7 millions d'euros. Pour donner un ordre d'idée, le film *Spider-man 2* a coûté 22 milliards de yens.)

Inégale Corée...

AVEC LA SORTIE D'OSEAM, SUR LES ÉCRANS DEPUIS LE 22 SEPTEMBRE DERNIER, ON ASSISTE A PRIORI À LA FIN D'UN CYCLE DE LONGS MÉTRAGES CORÉENS PRÉSENTÉS EN FRANCE. LES PRODUCTIONS INÉDITES, PLUTÔT DE MAUVAISE FACTURE, NE SONT GUÈRE FLATTEUSES POUR LES CORÉENS. HEUREUSEMENT, DU CÔTÉ DE LA TÉLÉVISION, L'ANIMATION CORÉENNE A DE BELLES PERSPECTIVES. TOUR D'HORIZON ET PRONOSTIC.

La Corée, invitée d'honneur du festival et qui est repartie avec le Cristal d'Annecy du long métrage pour *Oseam*, était venue en force présenter l'éventail de ses créations en animation, et le moins que l'on puisse dire, c'est que le très bon côtoyait le médiocre, voire le honteux. Dans la section longs métrages, quatre films ont été alignés : le remarquable (et remarqué) *Wonderful Days*, le mélodramatique *Oseam*, la pleurnicharde *Impératrice Chung* et l'insupportable *Mangchi, Hammerboy*. Si les deux premiers sont diffusés sur nos écrans, il y a fort à parier que les seconds n'auront pas même la chance d'une sortie vidéo. Ces quatre exemples, bien différents, dénotent une inégalité flagrante des budgets et, chose plus triste, d'un déficit en créativité. *Hammerboy* n'est qu'un copier-coller des productions Ghibli, sans âme, vulgaire et animé avec les pieds, et *Impératrice Chung* s'avère être une accumulation de poncifs prévisibles. En définitive, ce n'est pas du côté des longs métrages que la Corée avait les choses les plus intéressantes à montrer.

Le laboratoire du court

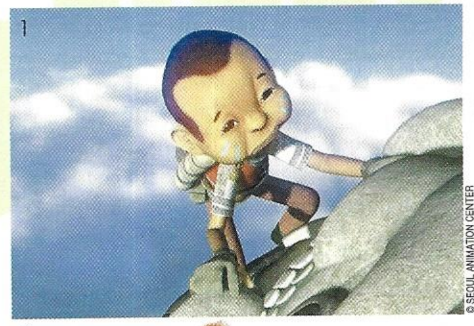
Les créations les plus intéressantes en provenance de Corée se situaient d'abord au niveau des courts. En animation traditionnelle, on citera *One Good day* et *Daddy and I*, deux contes sur l'enfance, dont tout le charme tient au graphisme réussi : pastel pour représenter un univers à la Tim Burton pour le premier, et déstructuration des perspectives et variations dans les sépias et les gris pour le second. Du côté de la 3D, trois courts se démarquent notamment. Ainsi, les *toons* hilarants d'*Egg-Cola*, racontant les péripéties futiles d'une bande de trafiquants de boisson gazeuse dans un désert futuriste, a attiré l'attention pour le rythme de sa mise en scène, la fluidité des actions et son humour simple et efficace. Les deux jouets sur ressort *The Boxer*, lointains cousins de Zébulon, se castagnent avec bonne humeur. Nettement plus poétique, la fable *In-Saeng* traite de la construction d'une civilisation. Un peu austère, *In-Saeng* réussit à insuffler une réflexion sur le sens de la vie en évitant le plombage de rigueur sur ce type de sujet. Bien différents et néanmoins un peu tièdes, *Egg-Cola, The Boxer* et *In-Saeng* témoignent pourtant d'une petite liberté de ton et d'une fantaisie qui mériteraient d'être généralisées.

La télévision, le vrai marché porteur

Les zappeurs lève-tôt connaissent déjà ce personnage tout rond qui s'appelle Pororo, dont les aventures sont diffusées depuis la rentrée sur TF1. Ce qu'ils ne connaissent peut-être pas en revanche, c'est que le pingouin Pororo est emblématique du dynamisme de l'animation télévisuelle coréenne. Produit notamment par la société multimédia Hanaro, réalisé par DR Movie, *Pororo* (titre original : *Porong Porong Pororo*) s'est très bien vendu en Europe et aux États-Unis. Ce programme faisait partie des titres phares présentés au salon des professionnels de l'animation, le MIFA. Groupés autour d'un stand sponsorisé conjointement par la municipalité de Séoul et l'état coréen, les programmes télévisuels s'affichaient et attiraient acheteurs et investisseurs. La volonté est claire : augmenter le nombre de coopérations avec la France et l'Europe pour aguerrir le travail sur les cibles, mieux comprendre les enjeux et les marchés. C'est une question vitale comme le dit Mikyeong Jung, Directrice des ventes internationales d'Iconix, société en charge de la vente de *Pororo* : « *Nous sommes en recherche de financement car le marché coréen ne se suffit pas à lui-même, alors que nous avons les talents pour produire d'excellentes séries. Nous devons résister à la pression des créations japonaises et tirer notre épingle du jeu. Nous pensons que nous pouvons offrir d'autres créations.* » Si cette note d'intention est louable, il faut constater que la diversité des créations proposées à Annecy, et en ricochet diffusées sur les écrans français, manque encore de personnalité et d'impact. Peut-être, paradoxalement, la Corée tirerait davantage son épingle du jeu en échangeant et en collaborant avec les Japonais, comme dans le cas du *Voyage de Chihiro*, ou avec la France, comme pour *Les Enfants de la Pluie*. En somme, s'enrichir par des collaborations pour mieux proposer des œuvres profondément coréennes. Si cette orientation est choisie, il faudra quand même attendre pour en voir les fruits…



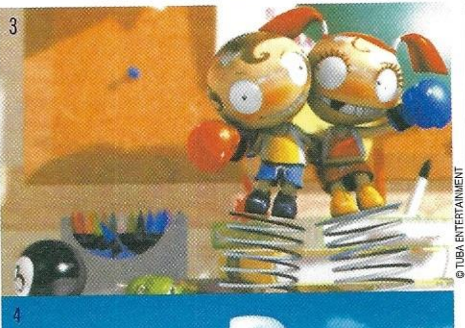
Sébastien Célimon



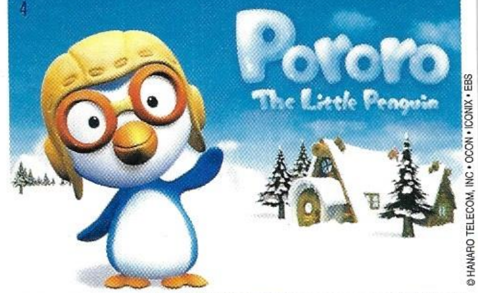
1 — © SEOUL ANIMATION CENTER



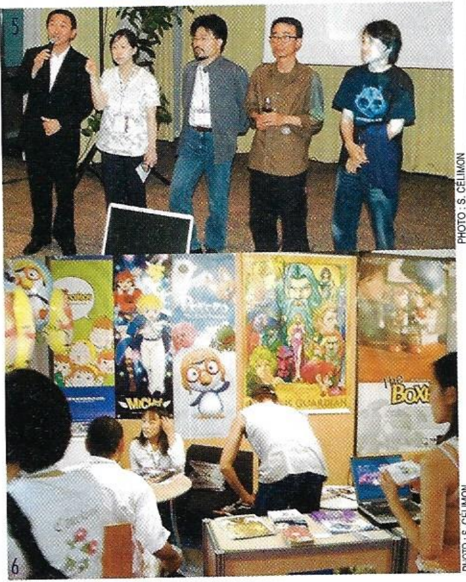
2 — © INDEPENDENCE, INC



3 — © TUBA ENTERTAINMENT



4 — © HANARO TELECOM, INC • OCON • ICONIX • EBS



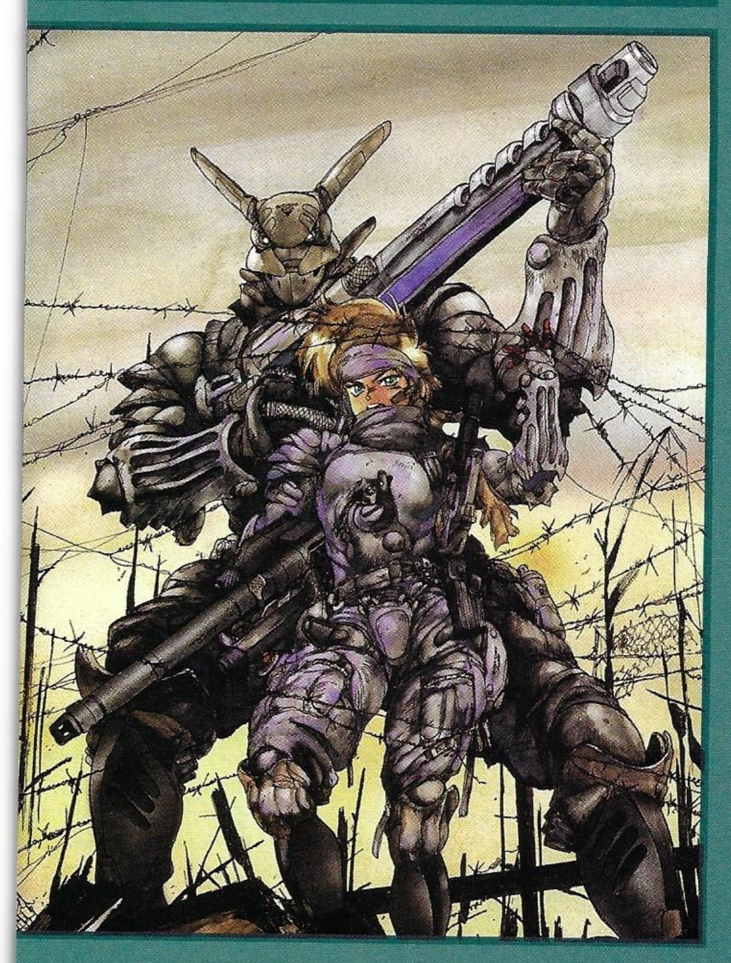
5 — PHOTO : S. CÉLIMON

6 — PHOTO : S. CÉLIMON

1 – *In-Saeng*
2 – *Egg-Cola*
3 – *The Boxer*
4 – Pororo, le pingouin
5 – Une partie de la délégation coréenne à Annecy
6 – Le stand du Seoul Center au marché du film

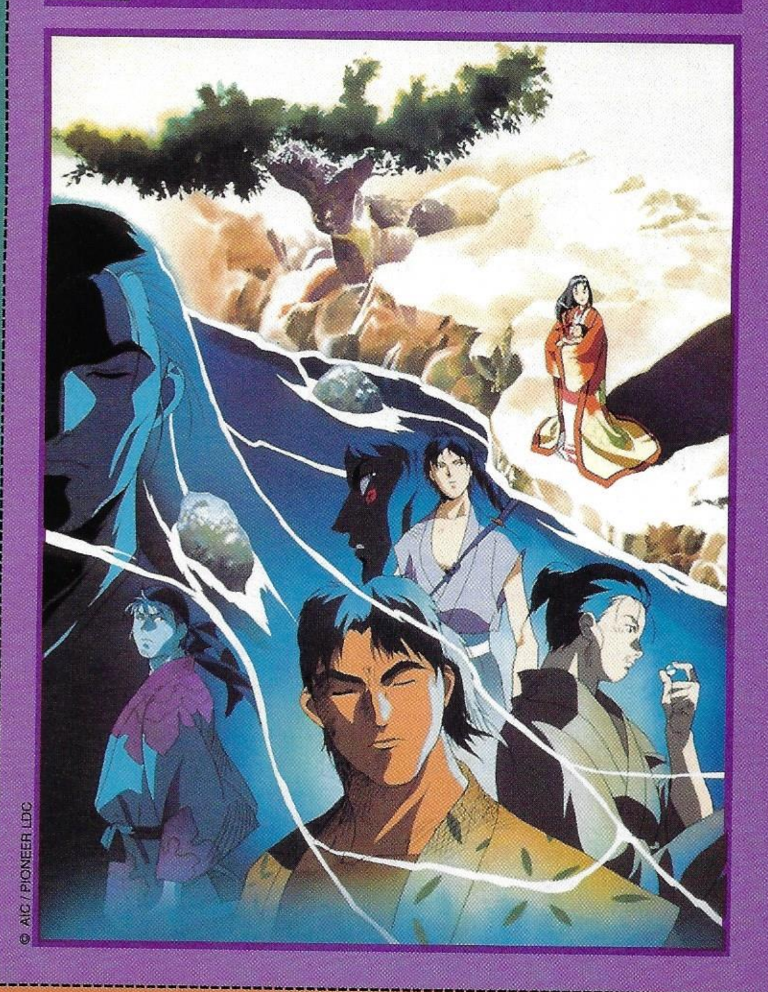


APPLESEED



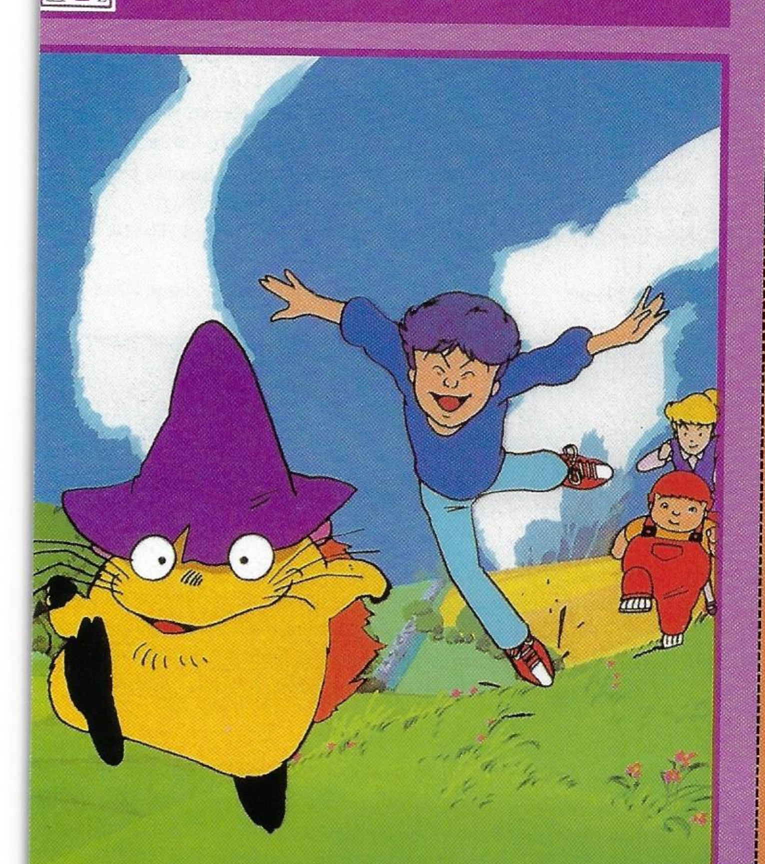


HAKKENDEN





SABLOTIN





SAIYUKI



HAKKENDEN

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : The Hakkenden (La légende des huit guerriers chiens)
Type : OAV
Genre : Chambala
Année de production : 1990-95
Arrivée en France : 1997 / Vidéo (Kaze)
Nombre d'épisodes : 13 x 30′
Autre : Néant

STAFF

Auteur : Bankin TAKIZAWA
Réalisation : Takashi ANNO (série 1), Yukio OKAMOTO (série 2)
Scénario : Noboru AIKAWA
Chara design : Atsushi YAMAGATA, Atsushi OKUDA
Décors : Yôichi NANGÔ, Kenji KAMIYAMA, Hiroshi KATÔ
Musiques : Takashi KUDÔ (THE TOPS)
Producteur : AIC, Pioneer





HISTOIRE

Au XVe siècle, dans un Japon en guerre, un puissant chef de famille offre sa fille à son chien en échange de la victoire de son clan. De cette union forcée naissent huit guerriers légendaires. Ils évoluent désormais dans un pays perdu dans les querelles internes. Chacun à leur manière, ils chercheront à ramener la paix et à contrer cette malédiction.

AVIS

Adaptée d'un vieux récit écrit il y a plusieurs siècles par Bankin TAKIZAWA, cette série est dirigée par Takashi ANNO (*The Dark Myth*, *Yôma*). Les personnages sont signés Atsushi YAMAGATA (*Genocyber*) et Atsushi OKUDA (séries TV de *El Hazard*). Notons qu'en France, Kaze a édité les deux premiers épisodes dès 1997, mais qu'il faudra attendre 2004 pour découvrir l'ensemble des deux séries d'OAV (6 épisodes pour la première, 7 pour la seconde).

APPLESEED

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Appleseed (Idem)
Type : OAV
Genre : Cyberpunk
Année de production : 1988
Arrivée en France : 1995 / Vidéo (Manga Vidéo)
Nombre d'épisodes : 1 x 80′
Autre : 1 film (2004)

STAFF

Auteur (BD) : Masamune SHIROW
Réalisation : Kazuyoshi KATAYAMA
Scénario : Kazuyoshi KATAYAMA
Chara design : Yumiko HORASAWA
Mecha design : Takahiro KISHIDA
Décors : Hiromasa OGURA
Musiques : Norimasa YAMANAKA
Producteur : Gainax, AIC
Générique par : Lisa YÛKI





HISTOIRE

Au XXIIe siècle, Olympus est une gigantesque cité pilotée par des robots qui gère les conflits et préserve la paix dans le monde. C'est là qu'habitent la jeune Dunan et Briareos, un ami cybernétisé après un grave accident. Ils travaillent tous deux pour Olympus en luttant contre des terroristes qui n'acceptent pas d'être dominés par des machines...

AVIS

De toutes les adaptations des œuvres de Masamune SHIROW (*Ghost in the Shell, Dominion*), cette OAV réalisée pourtant par Kazuyoshi KATAYAMA (*The Big O*) aux studios Gainax et AIC est certainement la moins réussie. L'histoire ne tire pas vraiment parti de la BD originale en se centrant sur une enquête policière. Quant à l'animation, elle est de qualité très moyenne, même pour l'époque. Les fans attendront beaucoup plus de la seconde tentative d'adaptation de ce *manga*, réalisée en 2004.

SAIYUKI

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Gensômaden Saiyûki (La légende diabolique imaginaire : Le Voyage vers l'ouest)
Type : Série TV
Genre : Arts martiaux
Année de production : 2000-01
Arrivée en France : 2002 / Vidéo
Nombre d'épisodes : 50
Autre : 2 séries TV, 1 film, 2 OAV

STAFF

Auteur (BD) : Kazuya MINEKURA
Réalisation : Yûto DATE
Scénario : Katsuyuki SUMIZAWA
Chara design : Yûji MORIYAMA
Décors : Yûji IKEDA, Missho ISSHIKI
Musiques : Motoi SAKURABA
Producteur : Studio Pierrot, Group Tac
Générique par : Hidetsune TOKUYAMA, CHARCOAL FILTER, Mikuni SHIMOGAWA





HISTOIRE

Humains et monstres vivent en harmonie dans un pays où ils se sont jadis affrontés avec hargne. Mais quelqu'un cherche à réveiller l'un des pires démons ayant été endormi, brisant ainsi la paix retrouvée. Un moine bouddhiste est envoyé par sa hiérarchie en reconnaissance, accompagné, contre sa volonté, de trois démons à l'apparence humaine...

AVIS

Le *manga* de Kazuya MINEKURA prend vie dans un style moins *yaoi* que l'original grâce à la mise en scène de Yûto DATE (*Naruto*). On retrouve au *character design* le fameux dessinateur Yûji MORIYAMA (*Maison Ikkoku*, *Nuku-Nuku*, *Project Ako*). Cette série a rencontré un grand succès au ... à la télévision, au cinéma et en vidéo

SABLOTIN

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Onegai ! Samiadon (S'il te plaît ! Samiadon)
Type : Série TV
Genre : Comédie
Année de production : 1985
Arrivée en France : 1988 / TF1
Nombre d'épisodes : 39 x 26′ ou 78 x 13′
Autre : Néant

STAFF

Auteur (livre) : Edith NESBIT
Réalisation : Osamu KOBAYASHI
Scénario : Toshiyuki YAMAZAKI, Eiichi TACHI, Hiroko HAGITA, Chizu ASAKURA, Hiroshi KANEKO
Chara design : Tsutomu SHIBAYAMA
Décors : Hiroshi ÔNO
Musiques : Kentarô HANEDA
Producteur : TMS
Générique par : Liliane DAVIS




HISTOIRE

En Grande-Bretagne, des enfants ont réveillé Sablotin, un drôle de génie des sables endormi depuis des milliers d'années. Ils profitent ainsi de son pouvoir extraordinaire : celui-ci peut en effet réaliser un vœu par jour ! Cependant, chaque sort ne dure que jusqu'au coucher du soleil et les souhaits désirés déclenchent le plus souvent tout un tas de catastrophes...

AVIS

L'histoire de cette série diffusée au début du Club Dorothée est tirée d'un livre de Edith NESBIT, auteur anglais pour enfants du début du XXe siècle. À la réalisation, on retrouve Osamu KOBAYASHI (*Max et Cie*, *Creamy*) et au *character design* Tsutomu SHIBAYAMA (*Marc et Marie*, *Les Moomin* - 1re

Fiche Étrangère

TOKIMEKI TONIGHT





Fiche Étrangère

YS



Fiche Étrangère

BUSINESS COMMANDO YAMAZAKI





Fiche Étrangère

GOLDEN BAT



Fiche Étrangère

YS

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : (Idem)
Type : OAV
Genre : Heroic-fantasy
Année de production : 1989-93
Nombre d'épisodes : 7 x 30′ et 4 x 30′
Autre : Néant

STAFF

Auteur (jeu) : Falcom
Réalisation : Jun KAMIYA, Takashi WATANABE
Scénario : Tadashi HAYAKAWA
Chara design : Tetsuya ISHIKAWA, Hiroyuki NISHIMURA
Décors : Tsutomo FUJITA, Jin NAGAO
Musiques : FALCOM SOUND TEAM JDK, Michio FUJISAWA
Producteur : King Records





HISTOIRE

Le joli pays d'Esteria vit en paix quand il se retrouve envahi par des monstres et des esprits maléfiques. Les habitants tentent de se rassembler pour résister à cette vague de terreur, mais en vain. Seul un jeune chevalier, Adol, semble avoir le pouvoir et la force de contrer ce danger. En effet, il est le seul humain capable de jeter des sorts. Mais auparavant, il devra rassembler les six mystérieux livres de Ys...

AVIS

Cette OAV a été l'une des premières à aborder ces thèmes d'*heroic-fantasy*, un peu avant *Lodoss*. Il s'agit en fait de l'adaptation fidèle d'un fameux jeu vidéo de Falcom développé pour la console japonaise NEC PC Engine. À la mise en scène, on retrouve dans un premier temps Jun KAMIYA (*Blue Seed*, *Neoranga*), qui cède sa place à partir de la moitié de la première série d'OAV à Takashi WATANABE (séries TV de *Slayers*, *Rave*).

Fiche Étrangère

TOKIMEKI TONIGHT

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : Émotions nocturnes
Type : Série TV
Genre : Comédie, fantastique
Année de production : 1982-83
Nombre d'épisodes : 34
Autre : Néant

STAFF

Auteur (BD) : Koi IKENO
Réalisation : Akinori NAGAOKA, Hiroshi SASAGAWA
Scénario : Toshio OKABE
Chara design : Magoichi TAKASAWA
Décors : Mariko KADONO
Musiques : Kazuo ÔTANI
Producteur : Tôhô, Group Tac, Pan Media





HISTOIRE

Ranze vient du pays des monstres car elle est née d'un père vampire et d'une mère loup-garou. Voilà pourquoi elle a la capacité de prendre l'apparance de toute personne qu'elle mord ! Puis elle redevient elle-même en éternuant. Malgré tout, Ranze est une fille comme les autres qui va à l'école. Elle est amoureuse de Shun, le plus beau garçon de sa classe, déjà convoité par Yôko qui la déteste...

AVIS

Cette série assez connue en Italie où elle fut diffusée à la télévision dans les années 80, est tirée d'un *shôjo manga* de Koi IKENO (*Nurse Angel Lilika SOS*) publié dans le magazine Ribon. Elle est réalisée par Akinori NAGAOKA (OAV de *Lodoss*, *Le Journal d'Anne Franck*) et supervisée par Hiroshi SASAGAWA (*Robert dans la bouteille*, *Time Bokan*). On retrouve aux dessins Magoichi TAKASAWA (*Lamu* - Film 3 : *Remember my love*).

Fiche Étrangère

GOLDEN BAT

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre (Ôgon Bat) : Bat doré
Type : Série TV
Genre : Fantastique
Année de production : 1967-68
Nombre d'épisodes : 52
Autre : 1 film *live*, 1 série *live*

STAFF

Auteur (nouvelle) : Takeo NAGAMATSU
Réalisation : Kôji KATA, Kyûjirô YANAGIDA
Scénario : Mitsuhide SHIMAUCHI
Chara design : Nobuhide MORIKAWA
Décors : Kazuo KIMURA
Producteur : Daiichi Kikaku, TCJ





HISTOIRE

Malgré sa tête de mort et sa sinistre cape noire, Golden Bat est le bienfaiteur de l'humanité. En effet, ce surhomme originaire de l'Atlantide s'est réveillé après un sommeil de plus de 10 000 ans grâce au professeur Yamatone et ses amis Mari et Takeru. Depuis, il utilise ses immenses pouvoirs pour venir en aide aux hommes. Sa présence est d'autant plus appréciée qu'une mystérieuse organisation dirigée par un certain Docteur Nazo sème le trouble sur toute la planète...

AVIS

Créé dans les années 30 par Takeo NAGAMATSU dans un magazine de nouvelles, ce personnage a été l'un des premiers « super-héros » japo-

Fiche Étrangère

BUSINESS COMMANDO YAMAZAKI

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre (Kigyô senshi Yamazaki) : Yamazaki le guerrier de l'entreprise
Type : OAV
Genre : Humour
Année de production : 1997
Nombre d'épisodes : 1 x 45′
Autre : 1 film *live*

STAFF

Auteur (BD) : Jun TOMIZAWA
Réalisation : Tsuneo TOMINAGA
Scénario : Tsuneo TOMINAGA
Chara design : Akira KANO
Décors : Yoshiyuki UCHIDA
Producteur : Ripple Film
Générique par : Aoi MIZUNO



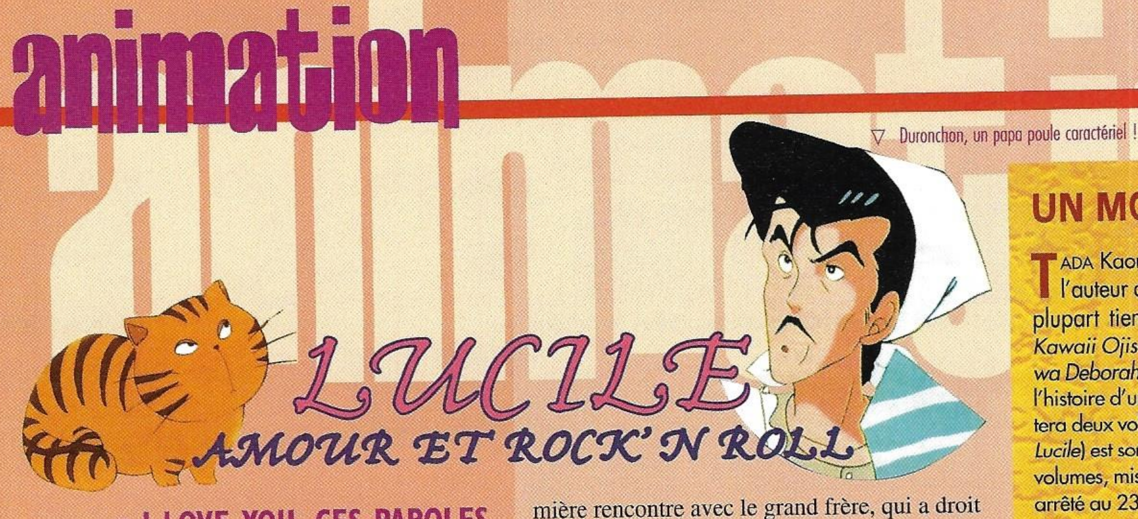


HISTOIRE

Yamazaki ressemble à un *salaryman* tout à fait ordinaire (l'employé de bureau japonais typique), mais il possède un corps entièrement robotisé. De ce fait, il est cent fois plus efficace qu'un homme d'affaires ordinaire : il peut distribuer des dizaines de cartes de visite en quelques secondes, taper très rapidement sur un clavier, etc. Yamazaki agit ainsi pour le compte des sociétés qui veulent faire des économies de personnel. Cependant, il lui arrive aussi d'user de moyens moins orthodoxes comme le chantage en piégeant les clients avec des vidéos compromettantes...

AVIS

Tirée d'un *manga* de Jun TOMIZAWA (*Etranger*) publié dans Super Jump, cette adaptation est mise en scène par Tsuneo TOMINAGA (*Cinderella Boy*,



▽ Duronchon, un papa poule caractériel !

LUCILE
AMOUR ET ROCK'N ROLL

« I LOVE YOU, CES PAROLES, I LOVE YOU, SONT DES MOTS QUI VOLENT... » TEL ÉTAIT LE REFRAIN D'UNE DES CHANSONS DES BEE HIVE QUE L'ON POUVAIT ENTENDRE DANS LA SÉRIE ROMANTIQUE DE LA CINQ, EMBRASSE-MOI LUCILE. RETOUR NOSTALGIQUE SUR CE SHÔJO QUI A CONNU UN BEAU SUCCÈS AU JAPON ET EN EUROPE, NOTAMMENT EN FRANCE...

Embrasse-moi Lucile est arrivé sur nos écrans en 1988 dans l'émission Youpi l'école est finie ! sur la défunte Cinq, et connut un beau succès auprès des jeunes téléspectateurs et surtout téléspectatrices... Cette série, récemment rediffusée sur France 5 dans Midi les Zouzous, tirée d'un *shôjo manga* en 7 volumes de TADA Kaoru, mêle habilement chassés-croisés amoureux, beaux garçons et chansons romantiques.

Amour, gloire et beauté

Lucile (Mitamura Yaeko en VO) est une jeune fille de 15 ans qui vit et travaille avec son père monsieur Duronchon (Mitamura Shigemaru) au restaurant Le mambo. Elle l'aide en journée tout en suivant les cours du soir. Un jour, elle fait la connaissance d'un petit garçon, Benjamin (Katô Hideki), accompagné de son chat Roméo (Giuliano), et se lie immédiatement d'amitié avec eux, au contraire de sa première rencontre avec le grand frère, qui a droit à une gifle après l'avoir dragué...

Le petit garçon trouvera alors un prétexte afin que son frère Mathias (Katô Gô) et Lucile se rencontrent de nouveau. Elle sera d'ailleurs très surprise d'apprendre que non seulement le garçon qu'elle a giflé est le frère de Benjamin, mais qu'il est en plus le chanteur du nouveau groupe de rock à la mode, les Bee Hive. Mais la relation entre les deux jeunes gens continue d'être tendue. Commencent alors différentes histoires d'amour entre différents protagonistes et personnages secondaires qui vont apparaître tout au long des épisodes. On peut ainsi nommer Sheller, (Kataoka Kazuma, *leader* du groupe Kiss Relish et concurrent des Bee Hive) et Marina (Kataoka Hatoko), Marika (Kajiwara Meiko, l'intrigante de service) et Tristan (Ôkawa Satomi), Manuela (Fujita Isuzu, la meilleure amie de Lucile) et Tony (Toono Eiji, batteur du groupe).



◁▽▷ Lucile, Mathias, Benjamin et Roméo : des relations bien compliquées !

La série tourne principalement autour des sentiments de Lucile envers ses deux prétendants Mathias et Tristan. Elle sera au cœur de ce triangle amoureux. Benjamin cherchera par tous les moyens à fiancer son frère Mathias avec Lucile qu'il considère comme sa « maman ». La véritable mère du petit garçon apparaîtra le temps de quelques épisodes afin de le récupérer mais renoncera finalement car elle se rendra compte que son fils serait malheureux...

On voit évoluer les sentiments de l'héroïne et les épisodes ne commencent à se suivre qu'au milieu de la série, et ce jusqu'à la fin où Mathias finira par demander la main de Lucile à son père.

Ce dernier est très attaché à elle et la considère toujours comme une enfant. Il surveille de très près ses fréquentations aussi bien amicales qu'amoureuses. Selon lui, sa fille est beaucoup trop jeune pour penser à ces histoires ! Aussi, quand Tristan vient la voir au mambo, il se méfie ; il en fera de même avec Mathias. Lucile se disputera même avec son père qui n'accepte pas qu'elle s'intéresse à la musique rock et encore moins à des "chevelus". Duronchon finira par accepter l'union de Mathias et Lucile, pour le plus grand bonheur de Benjamin qu'il considère comme son propre fils. Quant à Roméo, ce sont surtout les crêpes de « tonton » qu'il aime. C'est un chat assez particulier : en effet, il est misogyne ! Il est le grand ami de Benjamin, tous les deux sont inséparables et très attachés l'un à l'autre. Le deuxième épisode lui est totalement consacré ; on y apprend ses origines, comment Mathias et Benjamin l'ont recueilli et pourquoi il déteste les femmes sauf Lucile, qui est la seule à pouvoir l'approcher. De plus, il n'hésite pas à parler à « haute voix » pour exprimer ses sentiments.

Beaucoup de passages sont de véritables clips musicaux et clairement destinés à un public féminin. Cette série est donc très fleur bleue mais son succès est mérité, d'autant plus qu'en France, il n'y avait aucune série « musicale », exceptée *Creamy* qui viendra par la suite.

Une qualité inégale

Aucun épisode ne se ressemble, ce qui ne donne pas une « unité » et une « homogénéité » au dessin animé... On retiendra surtout la participation d'ARAKI Shingo (*Lady Oscar, Saint Seiya...*) à la direction de l'animation. Néanmoins, il n'intervient qu'un épisode sur

UN MOT SUR L'AUTEUR

TADA Kaoru, née le 26 septembre 1961, est l'auteur de nombreux *shôjo manga* dont la plupart tiennent en un seul volume comme *Kawaii Ojisama, Kimagure Angel. Kimi no na wa Deborah* (*Ton nom est Déborah*), qui raconte l'histoire d'une travestie, fera exception et comptera deux volumes. *Aishite Knight* (*Embrasse-moi Lucile*) est son seul *manga* qui dépassera les deux volumes, mis à part *IK*, publié en 1991, qui s'est arrêté au 23e volume et qui est son plus gros succès au Japon. Dans cette histoire, on voit évoluer les relations entre les héros du *manga*, leur rencontre au lycée, leur mariage et leur vie de couple.

La plupart de ses aventures tiennent en un volume, et ce sont toutes des histoires à l'eau de rose ; ses fans l'ont d'ailleurs nommée « La reine des scènes où l'on s'embrasse ». Ses héroïnes sont souvent des jeunes et naïves demoiselles qui rencontrent leur premier amour. Dans ses *manga*, elle dessine beaucoup de scènes de baisers, ses planches sont plutôt pauvres en décors (l'une des principales caractéristiques du *shôjo*).

TADA Kaoru est décédée le 11 mars 1999 des suites d'un accident domestique. Deux ans avant, son *manga Kimi no na wa Deborah* a été adapté en film et ses meilleures histoires regroupées en quatre volumes reliés la même année.

quatre, et ceux-ci sont facilement repérables car ce sont les plus beaux visuellement (épisodes n° 10, 3, 23, 29, 41…) avec des chevelures dynamiques, des yeux au regard expressif, des mouvements fluides, des plis dans les vêtements…). Les dessins du *manga* semblent en comparaison anguleux et très maladroits par rapport à son homologue animé.

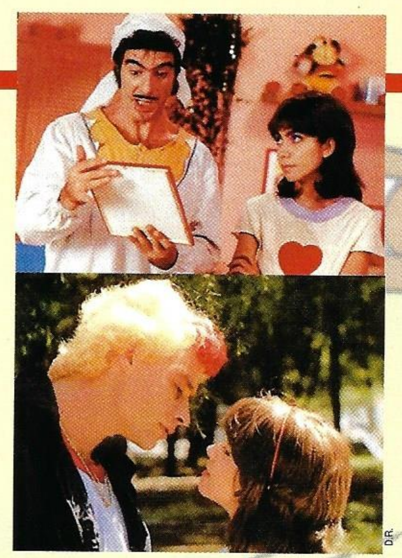
Produit en 1983 au sein du célèbre studio Tôei Animation (*Goldorak*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Digimon*…), *Aishite Knight* (titre original) s'étale sur 42 épisodes diffusés au Japon du 1er mars 1983 au 24 janvier 1984 sur la chaîne TV Asahi. Le schéma du « classique » triangle amoureux est ponctué par un humour présent de manière ponctuelle en la personne de Roméo, le chat de Benjamin. Ses interventions et réflexions « intérieures » donnent un ton plus enfantin et drôle à la série. La musique et les chansons tiennent une place particulière et contribuent grandement au succès du dessin animé. Le générique de début, interprété en VO par la très prolifique HORIE Mitsuko (chanteuse culte de génériques japonais dans les années 70-80) et les musiques de AOKI Nozomu (futur compositeur des BGM de la série culte de *Ken le survivant* (!) ou encore *Crocus*) sont très diversifiées et collent parfaitement à l'ambiance du dessin animé, sans oublier les différentes variantes instrumentales des morceaux des Bee Hive.

À noter également la participation de HISAISHI Joe, fameux compositeur des films de MIYAZAKI Hayao, qui a arrangé de nombreuses chansons et composé celle des Bee Hive intitulée *Moi je voudrais te voir* ! À cette époque, il n'était pas encore connu et travaillait souvent sur des séries de télévision (*Sandy Jonquille*, *L'Académie des Ninjas*).

Un succès

Le dessin animé a connu un beau succès dans tous les pays où il a été diffusé (Japon, Allemagne, Italie, Espagne et France) ; cependant, aucune suite n'a été produite dans son pays d'origine (ni film, ni OAV).

C'est en Italie que la série a eu le plus de succès. Arrivée en 1985 sous le titre de *Kiss me Licia*, elle est vite devenue très populaire, au point qu'une série *live* a même vu le jour. Il s'agit de quatre téléfilms tournés apparentés à la *sitcom*, produits entre 1985 et 1988, reprenant l'essentiel de l'histoire et en y incluant une suite. Tourné avec Cristina D'AVENA (la « Dorothée italienne », interprète de nombreux génériques italiens), elle y joue le rôle de Lucile. Dans ces téléfilms, les chansons des Bee Hive sont chantées par des stars italiennes de l'époque ; un album Best Of est d'ailleurs sorti au début des années 90 et s'est classé dans le Top-10 italien ! L'ensemble ressemble quand même à une *sitcom* française (comme celle d'AB Productions).



◁ *Kiss me Licia*, la série *live* made in Italy !

D.R.

En France, la série est arrivée plus tardivement, en janvier 1988, avec de nombreuses rediffusions dans Youpi l'école est finie ! sur La Cinq puis dans le Club Dorothée vers 1992 sous le nouveau titre plus explicite de *Lucile, amour et rock'n roll*. La série continuera d'être diffusée régulièrement, notamment sur les chaînes du câble et du satellite (TMC, Mangas…). Elle sera classée numéro deux de nombreuses fois dans le Hit des séries du Club Dorothée ou encore dans le hit-parade des dessins animés de la radio Super Loustic.



Différences entre manga et version animée

L'*anime* a été produit en 1983, soit deux ans après la publication du *manga* (entre 1981 et 1983, une édition de luxe en 4 volumes est sortie en 1997). Elle était destinée à un public plus jeune que sa version papier, d'où de nombreuses différences, notamment la rencontre entre Lucile et Mathias. La scène de la gifle n'apparaît pas dans le *manga* (où Lucile est plus maladroite). Le rôle de Benjamin y est plus marginal, de même pour le personnage de Marika. Tristan est moins sûr de lui et placé en plus en retrait par rapport à Mathias, tandis que dans le dessin animé, il n'hésite pas à se confronter à son ami pour l'amour de Lucile. Un personnage (Ryôtarô) a même été totalement supprimé pour la transposition à l'écran. En effet, afin de toucher un plus large public, beaucoup d'éléments ont été adoucis par rapport à la version papier, notamment les allusions ambiguës de Sheller, et les dialogues ont été allégés, déjà pour la version TV japonaise, et encore plus avec l'adaptation italienne.

L'adaptation française

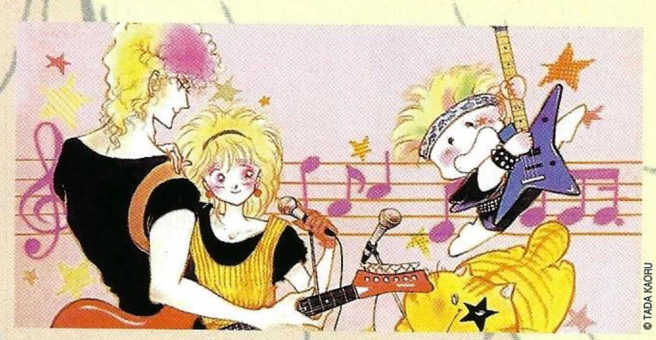
L'*anime* a eu la chance d'avoir bénéficié d'un excellent *casting* et d'un bon doublage malgré quelques petites erreurs[1].

Martine REIGNER (Riri, Fifi, Loulou dans *La bande à Picsou*) double Lucile. Pierre LAURENT, lui, prête sa voix parlée à Mathias. Il avait doublé Quentin dans *Cat's Eye* ou encore Abel dans *Georgie*. Sa voix chantée est quant à elle assurée par l'excellent et regretté chanteur Jean-Claude CORBEL (générique d'*Olive et Tom*). Le chant est très proche de sa voix parlée, au point qu'on pourrait croire qu'il n'y a qu'un comédien qui assure les deux voix. Toutes ces chansons ont d'ailleurs été éditées sur un album 33 tours sorti en 1988 chez Adès. À noter que l'on pouvait trouver également sur ce disque une adaptation française des deux génériques originaux de début et de fin *Chercher un ami* et *Mon Roméo*, chantés par Claude LOMBARD.

Au Japon, il existe bien plus de chansons des Bee Hive, mais seules les cinq plus connues ont été adaptées à l'étranger. Peut-être par souci d'économie !



Lucile est blonde dans le générique, ce qui était déjà le cas dans le *manga* △ ▷



© TADA KAORU



△ Mathias fait la cour à la meilleure amie de Lucille

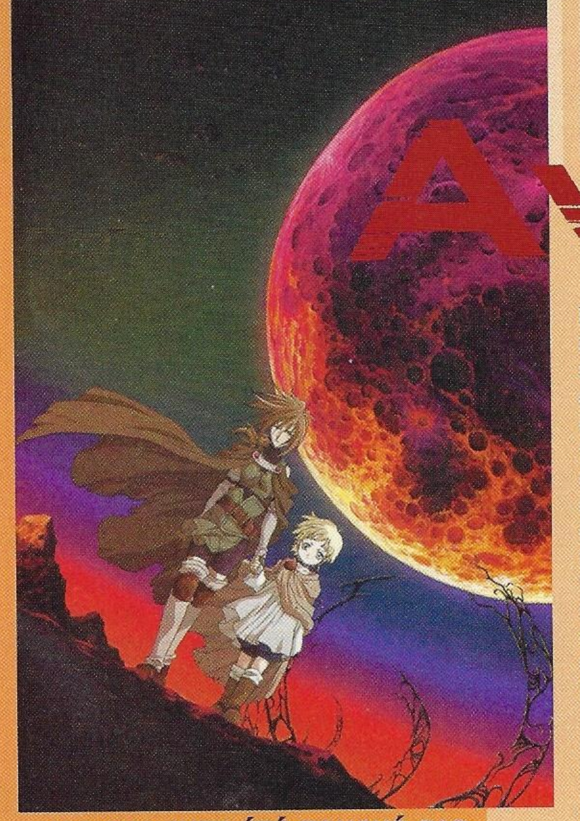
◁ Tristan et Marika, deux personnages qui apporteront, chacun à leur manière, quelques tourments à l'héroïne

Il ne nous reste qu'à espérer qu'un éditeur français nous édite enfin l'intégrale de la série en coffret DVD. L'idéal serait d'avoir des pistes avec différentes langues, ce qui nous permettrait d'entendre les chansons des Bee Hive en japonais et pourquoi pas en italien…

David HANIFA

1 — Concernant la couleur des cheveux de l'héroïne, certains se demandent sans doute pourquoi elle apparaît blonde dans le générique. À l'origine, Tôei Animation avait, semble-t-il, commencé la série avec une Lucile blonde pour une action se déroulant aux États-Unis, mais ils changèrent vite d'avis et décidèrent de rendre l'héroïne plus japonaise. C'est pourquoi elle est devenue châtain. D'ailleurs, elle apparaît blonde durant tout le générique, produit en premier lieu, et dont quelques images ont été conservées en France…

AVENGER



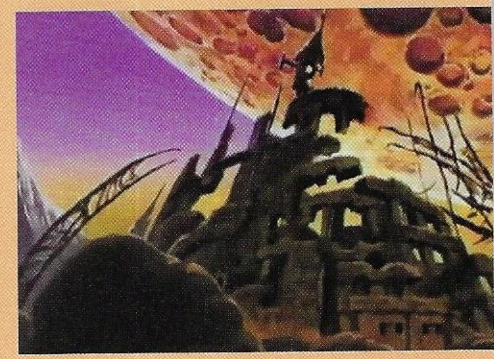
SI VOUS AVEZ ÉTÉ TOUCHÉ PAR UNE SÉRIE COMME NOIR, VOUS DEVRIEZ ÉPROUVER DES SENTIMENTS SIMILAIRES EN SUIVANT UNE DES DERNIÈRES PRODUCTIONS DE LA MÊME ÉQUIPE : AVENGER. EN EFFET, CET ANIME DE TREIZE ÉPISODES POSSÈDE BEAUCOUP DE POINTS COMMUNS AVEC NOIR, MÊME S'IL S'AGIT D'UN CURIEUX MÉLANGE DE S.F. ET DE FANTASY.

On ne peut certes pas crier au miracle et annoncer qu'*Avenger* est un *anime* incontournable, mais il est plutôt agréable à découvrir, notamment pour ses intrigantes héroïnes, à l'instar de Mireille et Kirika de *Noir*, mais surtout pour tout le travail pratiqué sur le suspense de cette série, subtilement amené, qui ne dévoile que peu à peu les motivations des protagonistes.

Barbaroi

Layla Ashley est une personnalité dans l'univers d'*Avenger*. C'est une combattante experte et ses services sont recherchés par les divers maires régnant sur les villes isolées, les Cités-dôme. Nous sommes sur Mars, une planète pour laquelle la terraformation n'a pas très bien fonctionné : elle n'est qu'un vaste désert, et les hommes se sont réfugiés dans des villes protégées des tempêtes de sable par un dôme gigantesque. Toutes ces cités sont sous la domination de Volk City, la ville où vivent ceux qui sont considérés comme des dieux parce qu'im- le futur, et Volk, le démon, qui est sans scrupules et cherche à créer le "futur" auquel il aspire, au risque de tuer ses compatriotes. L'immortalité est vénérée dans ce monde, car les enfants ne peuvent plus y naître depuis une dizaine d'années. Pour compenser leur absence, des androïdes à l'apparence de jeunes enfants ont été conçus et ils occupent toute la planète. Les divers épisodes vont montrer comment ces « Dolls » sont traités dans la société, tantôt adorés comme des enfants, tantôt rejetés ou considérés comme de la ferraille ou de simples outils.

Une règle domine la société de Mars, un peu comme au Moyen-Âge : les combats au corps à corps. Chaque partie possède un champion et celui qui remporte l'affrontement obtient les possessions de l'autre. Layla est la représentante de Selena City au début de l'intrigue, et un Barbaroi la défie. Il s'agit d'un guerrier qui parcourt la planète, une personne qui ne fait pas partie d'un dôme, tout comme Layla. Cette dernière étant exceptionnelle et considérée comme la fille de Volk, Garcia, le "chevalier", va vouloir l'affronter pour tester sa valeur. L'enjeu est d'un côté l'obtention de la ville et de l'autre les maigres possessions de Garcia : une androïde aux yeux



△ Exemple caractéristique de l'architecture martienne

PETITS HOMMES PAS VERTS

• **Layla Ashley :** Orpheline, Layla est un personnage très énigmatique. Complètement repliée sur elle-même, on a l'impression que sa vie est sans importance. Un seul but la sous-tend : Volk ! Qui est le « démon » de Mars pour elle ? Son père ? Une chose est sûre, Layla possède des dons de combattante hors paire. Aussi froide qu'un glaçon, elle n'ouvre la bouche vraiment que lorsqu'elle n'a pas d'autre choix, et compose ses phrases comme des ordres. À chaque duel, lorsqu'elle commence à perdre les pédales, elle prononce la phrase : « *Tue-moi si tu en es capable* », ce qui montre bien son état d'esprit. Cependant, sa brutalité cache un cœur généreux et sensible, notamment à l'encontre de Nei.

• **Nei :** Présentée comme un androïde défectueux jeté dans les égouts de Selena City, elle possède des capacités inhabituelles. Certaines Dolls semblent pouvoir ressentir ou, du moins, exprimer des sentiments, mais chez Nei, cela est poussé bien plus loin. De plus, elle a besoin de se nourrir. Sa rencontre avec Layla va bouleverser beaucoup de choses et offrir un nouveau but à la guerrière.

• **Speedy :** Charismatique et audacieux, Speedy va devenir l'interprète de Layla et lui sera fort utile grâce à ses connaissances en matière de Dolls. Il gagne sa vie en réparant les androïdes et se mêle facilement aux bas-fonds des villes. Sa rencontre avec Layla va lui offrir l'occasion de voyager. Il espère profiter des talents de Barbaroi de la jeune femme pour se faire un peu d'argent en lui servant de *manager*. Cependant, dompter Layla s'avère impossible !

• **Volk :** Emballé dans une armure tarabiscotée, le "méchant" de l'histoire se déclare comme tel. Pour le bien de son peuple, il est prêt à tout sacrifier, mais ne semble pas capable de réaliser que sa vision est sans doute erronée… On a du mal à cerner sa relation avec Westa et ses anciens coéquipiers mâles de l'Original Dozen encore en vie.

• **Westa :** Perpétuellement en train d'observer la lune rouge depuis son palais, Westa est perdue dans ses rêves et ses prémonitions. Pas toujours d'accord avec Volk, elle ne cherche cependant pas à s'opposer à lui, comme si elle laissait tout le monde suivre son destin et préférait rester en tant qu'observatrice impartiale. Néanmoins, il lui arrivera de suivre sa propre logique et de ne pas obéir totalement à Volk. Ses yeux mélancoliques expriment certainement de nombreux regrets, alors qu'elle n'a pas le courage de les affronter…

STAFF

- **Réalisateur :** Mashimo Kôichi (*.hack//SIGN, Eat-man, Madlax, Sorcerer Hunters, The Weathering Continent*)
- **Scénario :** Kimura Hidefumi (*Kiddy Grade, Dai-Guard*), Sawamura Mitsuhiko (*.hack//SIGN*)
- **Character design :** Ban Yukiko (*.hack//SIGN*)
- **Mecha design :** Teraoka Kenji (*Arc the Lad, Generator Gawl, Stand Alone Complex, Noir*)
- **Musique :** Ali Project (*Clamp Detective School, Maria-sama ga miteru, St Luminous Mission High School*)
- **Studio d'animation :** Bee Train
- **Production :** Victor Ent., Bandai Visual

vairons qu'il vient de trouver dans les sous-sols de la ville. Complètement névrosée et obsédée par un passé qui la mine, Layla ne fait qu'une bouchée de Garcia et s'en va avec l'androïde, Nei, continuer son périple à travers Mars, vers son destin : assouvir une vengeance qui peut mettre en péril l'équilibre de la planète, d'après les prémonitions de Westa…

Original Dozen

Comme expliqué précédemment, l'intérêt principal de cette série réside dans son suspense. Rien n'est dit clairement et il faut savoir interpréter les dialogues dont on n'a pas les clés, ou ne pas rater un élément visuel, indice important. Chaque personnage principal dissimule un secret, une aventure du passé traumatisante qu'il préfère taire. Seul Speedy, Doll-breeder qui sait manipuler les androïdes et les réparer, est aussi simple et "pur" qu'il y paraît. C'est d'ailleurs cette franchise qui va toucher la froide et perturbée Layla. Accepter que ce jeune homme loquace, amusant et audacieux l'accompagne est en soi un exploit pour une jeune femme aussi colérique et taciturne. On est également étonné qu'elle porte autant d'attention à Nei, au point de réussir à se maîtriser lorsque vont les pourchasser les Hunters, des Dolls tueuses chargées d'éliminer les Stray dolls, poupées abandonnées ou défectueuses ayant perdu leur identifiant, et que Nei lui demandera de ne pas tuer à tort et à travers. Ces Hunters ont diverses apparences, mais gardent celle de Dolls un peu sexy possédant un regard dangereux.

La série va donc être rythmée par les combats irréalistes de Layla qui exécute des prouesses surprenantes. Néanmoins, sous sa violence exacerbée, seul langage qu'elle semble posséder puisqu'elle parle très peu, Layla est très sensible et a beaucoup de mal à masquer son désespoir, continuellement titillée par les cauchemars ressurgissant de son enfance.

Les personnages de Westa et Volk ne sont pas moins intrigants. Même une fois l'*anime* achevé, on aura du mal à comprendre quel fut leur parcours. Derniers membres vivants de l'Original Dozen, un groupe de scientifiques certainement en charge de la terraformation de Mars, on ne saura pas pourquoi ils se sont engagés dans une sorte de mysticisme au lieu de garder la rationalité scientifique. Peut-être pour justifier certains de leurs actes barbares ? L'univers de Mars s'annonce tout aussi paradoxal. Alors que la technologie est telle que l'on peut créer des androïdes autonomes et maintenir en vie des personnes au-delà de la durée normale, on observe un *design* et une mode plutôt rétros avec des tenues typiques de la *fantasy*, des hommes parés de bijoux, une propension pour les combats d'arène et surtout des structures architecturales métalliques en fer forgé de type 1900, avec des volutes Art Nouveau, dans tous les lieux de vie (dômes et cités abandonnées en ruines). Tout cela confère à la série une ambiance surprenante, accentuée par la mise en scène jouant sur les cadrages inclinés, les très gros plans, sur les yeux notamment, et les couleurs chaudes et oppressantes. On a un peu l'impression d'être éternellement sous un soleil de minuit dans les tons rouges-violets. Ce choix de couleurs est expliqué par la présence de l'imposant satellite rouge qui emplit tout le ciel de la planète et semble constituer une terrible menace.

La série présente très peu de dialogues et joue sur de très longues scènes où les protagonistes s'observent en silence, comme dans *Noir*. Puis, soudain, l'action se met en branle, fulgurante, avant de retomber dans le mutisme et les interrogations. Le spectateur doit s'impliquer s'il veut décrypter les sentiments des personnages et seul Speedy peut l'aider dans cette tâche, les autres restant fermés sur eux-mêmes ou se laissant ballotter par les événements, comme Nei.



1 & 2 – Speedy recherche des "cadavres" de Dolls pour les remettre en état
3 – Les cauchemars de Layla sont vraiment oppressants
4 – L'orchestration des combats est parfois excellente
5 – Une Hunter au regard foudroyant

Welcome to Mars

On regrettera que la série soit plutôt mal animée, avec des dessins assez sommaires, tant pour les décors que pour les personnages, mis à part les gros plans sur les visages. L'économie de mouvements est manifeste et même les combats jouent sur les *travellings* et les gestes trop rapides pour être suivis à l'œil nu, évitant d'animer avec soin les mouvements. Toutefois, on est heureusement loin de combats constitués de boucles à répétition.

La musique joue une part importante dans l'ambiance avec quelques chansons, mais surtout des thèmes symphoniques qu'on avait déjà appréciés dans *Noir*. Le palais de Volk est annoncé par une mélodie un peu mystique évoquant la musique sacrée, et les génériques se veulent très proches de ceux de *Noir* avec un chant rapide et un peu saccadé plutôt original. Contrairement à *Noir*, Ali Project (*St. Luminous Mission High School, Clamp School*) s'est non seulement chargé des génériques, mais aussi de toute la bande-son pour *Avenger*. Cependant, on reste dans la même veine que celle de la compositrice de *Noir* Kajiura Yuki.

On n'est pas surpris de retrouver Mashimo Kôichi (*Noir, .hack//SIGN, Irresponsible Captain Taylor*) à la réalisation dans cette production de Bee Train. Le scénario est signé Kimura Hidefumi (*Generator Gawl, Kiddy Grade*) et le *character design*, joli mais sans grande surprise, est de Ban Yukiko (*.hack//SIGN*) d'après un travail préparatoire de Tagami Shunsuke.

Voici donc une série récente (diffusée au Japon d'octobre à décembre 2003) qui n'a pas fait de vagues mais parvient à intéresser, malgré sa fin qui reste assez ouverte pour donner encore faim à son spectateur… Espérons que nous n'aurons jamais un tel futur à vivre !

Diane Superbie

La série *Avenger* est annoncée chez Mabell.

Sakura Taisen – Su. Mi. Re

Entre animation et réalité

1 – Quitter la troupe impériale se révèle douloureux pour Sumire
2 à 5 – Quelques images tirées du concert d'adieu de Sumire lors de son dernier tour de chant

SORTIE EN 2002, L'OAV SU. MI. RE DE SAKURA TAISEN, CONÇUE POUR LES OTAKU DE LA SÉRIE, SE POSITIONNE D'EMBLÉE COMME UN OVNI VISUEL. EN ENTREMÊLANT IMAGINAIRE ET RÉALITÉ, SU. MI. RE DÉMONTRE L'INTELLIGENCE PRATIQUE ET COMMERCIALE DE L'ANIMATION JAPONAISE.

Dans cet épisode, la troupe de théâtre impérial luttant contre les démons doit faire face à un grave problème : Kanzaki Sumire a décidé de quitter la troupe ! Cette dernière, sentant son énergie psychique décliner, préfère quitter la scène avec dignité. Elle décide donc de dire au revoir au public lors d'un dernier récital[1].

Phénomène commercial

À l'origine développé comme jeu vidéo, *Sakura Taisen* a connu un réel engouement de la part des *gamers* japonais avec pas moins de treize jeux développés depuis 1996, ainsi que cinq séries d'OAV, une série télé et un film. Mais ce n'est pas tout, puisque une comédie musicale a elle aussi été créée (avec deux représentations, l'une en août et l'autre à Noël), reprenant en général un passage du jeu et la pièce de théâtre jouée. Or, c'est justement durant l'une de ces représentations que TOMIZAWA Michie, la doubleuse de Kanzaki Sumire, décida de quitter la troupe. Une décision lourde de conséquences puisque les doubleurs de *Sakura Taisen* ont interprété leurs personnages sur toutes les déclinaisons existantes. TOMIZAWA partie, Sumire devait, elle aussi, s'éclipser. HIROI Ohji, réalisateur des *Sakura Taisen*, a alors une idée de génie : pourquoi ne pas développer en animation ce qui s'est déroulé réellement ?

Pour ce faire, le metteur en scène a décidé de coller au plus près à la réalité. Ainsi, les décors de la salle de concert reproduisent au détail près ceux de la salle dans laquelle les adieux de TOMIZAWA se sont réellement faits. De même, le discours prononcé par Sumire reprend le vrai discours de TOMIZAWA ! On comprend alors l'engouement assez incroyable qu'a pu générer *Sakura Taisen*. Quel autre jeu vidéo japonais a pu se permettre une telle hyper-cohérence narrative ? On réalise aussi la force commerciale générée par les *otaku* : sortir une OAV de seulement 25 minutes sur un tel sujet représente une certaine prise de risques commerciale.

Du coup, on ne s'étonnera presque pas de regarder un récit aussi banal. Dans *Su. Mi. Re*, on ne trouve en effet aucun combat, aucun ennemi mystérieux, ni de réel enjeu scénaristique. Dès les premières secondes, on sait ce que l'on a en main et ce que l'on va voir. Autant dire qu'à moins d'être fan de *Sakura Taisen*, le spectateur *lambda* risque fort de s'ennuyer devant cet *anime* certes techniquement réussi, mais plutôt anecdotique[2].

Violette forever

Si *Su. Mi. Re* n'était pas une OAV aussi commerciale[3], on serait presque tenté de dire qu'elle constitue une mise en abyme du spectateur. Car enfin, le va-et-vient incessant entre le monde du jeu vidéo, de l'animation et de la réalité se révèle fascinant. Que peut bien éprouver un spectateur de l'OAV, joueur du jeu vidéo, entendant Sumire prononcer le même discours tenu par sa doubleuse lors de son spectacle d'adieu ? Si l'on se refusera tout de même à évoquer une mise en abyme, on parlera tout du moins de mise en perspective. Une mise en perspective troublante, prouvant qu'en matière de savoir-faire commercial, les Japonais voient très loin.

Nicolas PENEDO

Remerciements à Eve CHAUVIRÉ, Grégoire HELLOT et Dominique VÉRET.

1 — Pour une présentation complète de la série, se référer à l'AnimeLand n° 69.

2 — Les suppléments du DVD se révèlent d'ailleurs plus intéressants que l'OAV en elle-même ! L'interview de HIROI Ohji et le reportage sur TOMIZAWA Michie sont passionnants, apportant un regard précis et pertinent sur ces deux personnes.

3 — Interrogé sur *Su. Mi. Re*, Dominique VERET, responsable éditorial d'Akata, nous a expliqué que ce qui l'intéressait avant tout dans *Sakura Taisen* était les concepts ésotériques et shintoïstes. De son propre aveu, l'achat et l'édition de *Su. Mi. Re* leur ont été imposés par l'éditeur japonais, condition *sine qua non* pour acquérir les OAV de *L'École de Paris*. L'idée de Dominique était donc de donner au public français des repères culturels grâce aux bonus du DVD *Su. Mi. Re*, afin de le préparer à la vision de *L'École de Paris*, autre OAV de *Sakura Taisen* développant des concepts ésotériques complexes mais passionnants.



MEGA MAN

1 & 2 – Netto et Rockman
3 – Gutsman et Roll : les Navis ont vraiment l'air vivants et vivent leur existence propre
4 – Glide apparaît sur le PET de Yaito

DEPUIS PEU, LES CHAÎNES HERTZIENNES COMMENCENT À RENOUER AVEC L'ANIMATION JAPONAISE AU VU DES RÉCENTS SUCCÈS COMME POKÉMON ET SAKURA. TF1 RÉCIDIVE TOUS LES SAMEDIS AVEC MEGAMAN NT WARRIOR, UNE SÉRIE DANS LA MÊME VEINE QUE LES ŒUVRES SUS-CITÉES, AVEC UN PUBLIC DE MÊME TRANCHE D'ÂGE.

Megaman NT Warrior est intitulée *Rockman.EXE* au Japon. Comptant 56 épisodes, la première série a remporté suffisamment de succès pour qu'une seconde de 51 épisodes, soit réalisée, *Axess*. L'histoire est adaptée d'un jeu vidéo de Capcom très célèbre là-bas ! Elle narre les aventures de jeunes adolescents dans le futur où, comme dans *Angelic Layer* ou *Medabot*, un nouveau gadget fait fureur. Il s'agit d'un Operating Navi / Net Navi, un navigateur sur Internet ayant une apparence anthropomorphique qui peut dialoguer avec l'humain qui l'a conçu. Une grande partie de la population est munie d'une console type Game Boy, nommée PET (Personal Terminal) qui sert aussi bien d'agenda ou de réveil que de manette de jeu, que l'on branche à une plateforme, et à laquelle on ajoute des "cassettes" (*Battle Chips*) de customisation du Navi pour des combats singuliers virtuels.







Le monde entier est connecté. Du four ménager aux écoles où l'on n'utilise plus de cahiers, tout est raccordé à un réseau global, et l'on trouve des prises pour se connecter à tous les coins de rue. Ce genre d'interconnection universelle est la porte ouverte aux *hackers* de tous poils…

Hikari Netto / Lan[1], le héros, vient de recevoir, de son père, Rockman / Megaman, un nouveau Navi qui ne paie pas de mine mais va se révéler redoutable. Heureusement d'ailleurs, car une sorte de savant fou, Wily, dépêche des énergumènes farfelus pour semer la zizanie. Incendies, parasitage des feux de signalisation… tout y passe, et seul Rockman parvient à se battre virtuellement contre les virus conduits par les Navis des sbires de l'affreux Wily.

Un monde enfantin

Comme pour *Sakura*, on reste attaché à l'univers quotidien des enfants. Les héros sont très jeunes et beaucoup d'histoires sont en rapport avec l'école et la bonne morale. Netto et ses amis se battent pour que la vie reste paisible dans leur ville et quelques personnages secrets veillent dans l'ombre, alors que les "méchants" ont des faux airs de la Team Rocket de *Pokémon*, avec leur *design* ridicule et leur bêtise crasse ! Le graphisme d'Ishihara Mitsuru (*Dai-Guard*) est rondouillard et coloré, ce qui facilite l'animation qui est plutôt fluide pour une série TV de cet acabit ; de plus, l'utilisation ponctuelle de la 3D semble logique vu le sujet, et s'intègre ainsi correctement. On n'est donc pas surpris de retrouver comme studio d'animation Xebec (*Love Hina*, *Nadesico*) pour l'*anime*. Le réalisateur est Katô Takao (*Zoids*, *Blue Seed*). Très vivant et assez inventif, dans la limite étroite de ce type d'*anime* (un épisode équivaut à une affaire à régler qui suit une partition identique), les affrontements anarchiques du début vont se régulariser à travers un tournoi des manieurs de Navi, pour lequel Netto va se découvrir un adversaire à la hauteur en la personne d'Enza Ijuin / Chaud, un prodige. Cette direction est tout à fait typique des œuvres destinées aux jeunes garçons (*Yu-Gi-Oh !*, *Shaman King*, *Naruto*, etc.).

Madori et Coloredman

Ken'ichi et Fireman

Ainsi, on retrouve tous les éléments qui font le succès d'une série : de faux airs de *sentai* (un groupe de justiciers se battant contre des "monstres"), des histoires sentimentales (même les Navis ont des *love stories*), de l'action, du danger, des personnages attachants et caricaturaux pour des touches humoristiques, ainsi qu'un besoin de collectionner les *Chips* associés à la conception de Navis aux formes rigolotes propices au *merchandising* (de quoi concevoir de nombreux *Gashapons* !)… TF1 a donc peu de chances de se tromper avec cette série qui devrait certainement faire parler d'elle dans les cours de récré vu le succès qu'elle a déjà remporté aux États-Unis. La série débutera également sur Jetix, la nouvelle Fox Kids, le 23 octobre.

Diane Superbie

NET AGENTS VS WORLD 3

• **Hikari Netto / Lan (1)** : Vivant seul avec sa mère, son père étant à Bornéo pour son travail, Netto a pour rival Dekao. Cependant, l'obtention de Rockman/ Megaman (2), son nouvel Operating Navi, va changer la donne, ce qui lui permettra d'exprimer toute sa fougue et son esprit chevaleresque pour devenir une sorte de justicier invincible.



• **Dekao / Dex** : Pitre grassouillet du groupe, il est bête, malchanceux, vantard et peu soigneux, mais il est tout de même bien brave et son Gutsman est une sorte de bulldozer au grand cœur qui en pince pour La Navi de Meiru, tout comme son maître craque pour cette dernière.

• **Meiru** : Pas très efficace, elle cimente et pimente les relations entre Netto et Dekao. Toutefois, Roll, sa Navi, sera souvent utile, notamment pour la communication.



• **Ayanokôji Yaito / Yai** : Jeune fille surdouée qui a sauté des classes pour rejoindre celle de Netto et C[ie], Yaito a vécu en Angleterre. Son père est le P.D.G. de Gapcom, une riche société concevant des jeux vidéo. Richissime, elle est capricieuse, mais l'aide que Neto lui apportera un jour va lui permettre de s'intégrer au groupe pour lequel elle mettra ses moyens considérables à contribution. Son Navi, Glide, est très bien éduqué, mais il est peu performant pour les combats.

• **World 3 / Monde 3** : Dirigée par **Dr Wily**, le barjo, cette organisation criminelle cherche à détruire l'harmonie du monde pour s'en emparer (évidemment !), en attaquant son système électronique avec des virus informatiques. Sous ses ordres, on trouve **Hino Ken'ichi / Mr Match**, le ténébreux, et son Fireman / Torchman, le délirant **Count Elec / Count Zap** et son Elecman, **Iroaya Madori / Maddy**, la fofolle assistée de son étonnant Coloredman / Wackoman et le **Dr Mahajarama / Yahoot**, un *yogi* et son Magicman. En plus des actions de Netto pour contrer leur soif de pouvoir, les mystérieux Net Agents s'opposent également à eux, mais le visage masqué…

Remerciements à Rui Pascoal.

1 — Les noms utilisés ici sont les japonais, avec leurs équivalents américains qui sont repris dans la version française.

DANS LA PARTIE TECHNIQUE DE CETTE RUBRIQUE, NOUS VOUS EXPLIQUONS UN DES PRINCIPAUX « CODES » GRAPHIQUES UTILISÉS DANS LA BANDE DESSINÉE JAPONAISE, ET CÔTÉ CULTUREL, NOUS VOUS PRÉSENTONS BRIÈVEMENT QUELQUES ÉLÉMENTS DE LA CULTURE JAPONAISE À TRAVERS DES EXEMPLES TIRÉS DE MANGA.

N'HÉSITEZ PAS À PARTICIPER À LA PROGRESSION DE LA RUBRIQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS IDÉES ET VOS REMARQUES À : REDACTION@ANIMELAND.COM

1



GRAPHOLEXIQUE

2

3



Nous entamons la troisième année d'étude des codes graphiques de la BD japonaise à travers le grapholexique, avec ce mois-ci un code caractérisé par sa polyvalence. Tout comme le code de la spirale (AL n° 94), qui se décline en spirale de candeur, en spirale de KO, et lunettes en fond de bouteille, il est employé selon deux significations principales.

4

L'étoile de clic

Le graphisme de l'étoile de clic est des plus simples : il s'agit d'une étoile à cinq ou six branches qui est dessinée à proximité immédiate d'une sorte de queue, représentée par un trait parfois courbé. En général, cette queue désigne le point à l'origine du clic, comme on pourra le remarquer sur les illustrations ci-contre ; il s'agit du même moyen de localiser le bruit ou l'action qu'avec le souffle d'air (AL n° 103). Malgré la simplicité du graphisme, le lecteur ressent la présence de cette queue comme une sorte de trace du déplacement de l'étoile à partir du point d'origine.

La première signification de cette étoile est un son qui correspond en français à "clic", et qui signale un bruit bref et sec, comme lorsqu'un bout d'objet s'enclenche ou se rabat. Ce n'est donc pas rendu par un moyen linguistique (l'onomatopée) mais par un procédé graphique. La deuxième signification est, comme souvent là encore, vraisemblablement dérivée de la première et indique le clignement d'œil d'un personnage (qui est effectivement parfois bruité dans certains *anime*) ; on peut alors parler d'étoile de clin d'œil.

5





D'une manière générale, la simplicité graphique du code le limite à des cases comiques. Mais on peut également remarquer qu'il est souvent utilisé pour des portraits de personnages mignons qui font un clin d'œil, face au lecteur : les personnages féminins de *manga* sont dans certains cas représentés dans cette attitude mutine qui exalte le charme de la jeunesse. Pour cette raison, l'étoile de clin d'œil est plus courante que l'étoile de clic. La compatibilité du code est faible car il signifie déjà en lui-même une attitude assez précise (pour l'étoile de clin d'œil) ou bien n'implique rien de particulier chez le personnage, si ce n'est un bruit (étoile de clic). Terminons en signalant qu'il s'agit d'un code relativement récent, et surtout rare.

Den Sigal

Remerciements à Madox et à Glénat.

6



1 – Un clin d'œil mignon pour un personnage mignon. Grâce à sa simplicité, l'étoile de clin d'œil s'intègre parfaitement à la case (Itô Shin, *Puppet Revolution*).
2 – Clic ! Le code nous fait ici ressentir à la fois le bruit du barillet qui se ferme et la sensation physique de coup sec qui l'accompagne (Sonoda Kenichi, *Gunsmith Cats*).
3 – Le policier cligne des yeux d'étonnement devant la frénésie de la jeune héroïne qui tient tant à sa peluche. À noter qu'à la différence des autres étoiles présentes dans la case, l'étoile de clin d'œil n'est pas remplie de noir (Kikuchi Kumiko, *Ange Mode d'Emploi*).
4 – « *Vous ne le saviez pas ? En fait c'est facile de déplacer un bâtiment en préfabriqué !* » : l'aspect exagérément souriant du visage du personnage et son signe un peu naïf du pouce nous permettent de comprendre que le clin d'œil est dans cette case traité sur un mode parodique ; l'utilisation du code a ici pour vocation de faire sourire le lecteur (Oh ! Great, *Air Gear*).
5 – Une utilisation difficile à cerner de l'étoile de clic, qui semble signifier que le garçon ressent une douleur à l'oreille, au moment où elle est tirée par la jeune fille. Dans tous les cas, il s'agit d'une utilisation relativement originale et assez éloignée des précédentes (Hagiwara Kazushi, *Rouge Fiévreux*).
6 – Comme souvent, l'étoile apparaît dans un environnement comique, qui se remarque ici par le graphisme simplifié des visages des personnages et la présence du code de la spirale de candeur dans la case suivante (Hagiwara Kazushi, *Bastard !!*).

LEXIQUE CULTUREL

Taiyaki

たい焼き

À première vue, on pourrait le prendre pour une sorte de poisson pané. Il n'en est cependant rien : sous cette forme de poisson se cache en effet l'un des en-cas préférés des enfants japonais, le *taiyaki*. *Tai*, c'est la daurade, un poisson très consommé au pays du Soleil Levant, et *yaki* signifie grillé, un mot que l'on retrouve à outrance dans le vocabulaire culinaire japonais.

Il s'agit d'un gâteau fabriqué à partir d'une pâte de farine, cuit dans un moule en forme de daurade. Point de poisson, donc : le *taiyaki* est traditionnellement fourré à la pâte de haricots rouges, une pâte au goût sucré utilisée dans beaucoup de desserts japonais. Les *taiyaki* sont vendus dans des petites échoppes de style traditionnel, ou sur des stands lors des fêtes de quartier.

L'artisan fait cuire la pâte dans deux demi-moules, ajoute le fourrage, puis referme le moule : on obtient un *taiyaki* doré et croquant, qu'il faut manger sans trop attendre, car il est bien meilleur quand il vient d'être cuit. C'est un goûter très apprécié des enfants, qui en mangent par exemple en rentrant de l'école, et il coûte environ 100 yens (0,75 euro).

L'invention du *taiyaki* remonterait au début du XXe siècle, époque à laquelle diverses confiseries à la pâte de haricots rouges comme les *momiji manjû* ou les *dorayaki* ont été créées. Comme beaucoup de produits traditionnels, le *taiyaki* a cependant été décliné sous d'autres formes : on trouve aujourd'hui toutes sortes de parfums avec des *taiyaki* à la pâte parfumée au thé vert, fourrés à la banane, au chocolat, à la confiture de fruits, à la crème anglaise, etc.

Les Japonais ont pour les *taiyaki* un certain attachement, comme le montre la célèbre chanson des années 70 *Oyoge ! Taiyaki-kun*, l'histoire d'un *taiyaki* qui s'enfuit de son magasin pour rejoindre la mer, vivre des aventures, mais qui finalement se fait pêcher et manger, car après tout, ce n'est qu'un *taiyaki*...

Eve Chauviré

△ *Yotsuba to !* – La petite Yotsuba découvre les *taiyaki*. Sur l'affiche à droite, on peut voir que ce magasin en propose fourrés au thon mayonnaise...

◁▽△ *Kanon* – C'est toujours meilleur quand c'est fraîchement cuit !



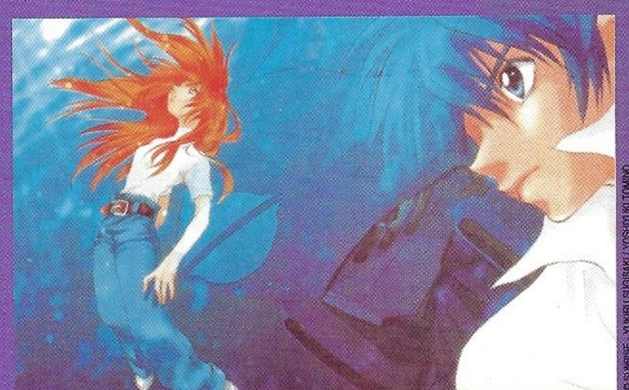
Ai yori aoshi – Aoi s'est dépêchée d'apporter un *taiyaki* encore tout chaud... ▷

Portrait d'auteur
SUGISAKI Yukiru

AUTEUR ENCORE MÉCONNU EN FRANCE, SUGISAKI YUKIRU FAIT POURTANT PARTIE DES MANGAKA EN VOGUE AU JAPON GRÂCE AU SUCCÈS DU MANGA DE D.N.ANGEL. SA RÉCENTE PARUTION CHEZ GLÉNAT NOUS A DONNÉ ENVIE DE VOUS FAIRE DÉCOUVRIR UN AUTEUR AU PARCOURS INTÉRESSANT.

Un premier mystère plane sur SUGISAKI Yukiru, celui de son sexe. L'auteur se présente en effet sous les traits d'un homme et se désigne comme étant un homme, mais il semble bien pourtant qu'elle soit une femme[1] ! Le fait que l'auteur travaille sur un *shôjo manga*, genre en majorité occupé par des auteurs féminins, nous poussera, dans cet article, à la considérer comme étant de sexe féminin.

▽ L'auteur livre des illustrations couleur de toute beauté (*Brain Powerd*)



Vie et opus

En 1re année de primaire, SUGISAKI Yukiru se fait renverser par une voiture. Hospitalisée, elle reçoit la visite de la personne l'ayant blessée, lui amenant, pour se faire pardonner, un *manga* de *Doraemon*. La petite fille n'avait jusque-là jamais lu de *manga* ou regardé d'animation. Cette rencontre avec *Doraemon* l'impressionne beaucoup. Pourtant, le *manga* n'en devient pas pour autant sa nouvelle passion. Au lycée, elle décide de devenir actrice et entreprend de rentrer dans une école spécialisée pour jeunes acteurs, tout en participant au club de théâtre de son établissement. Mais SUGISAKI a un nouveau choc lorsqu'elle visionne *Nausicaä* de MIYAZAKI Hayao. Elle décide alors de devenir doubleuse, et imagine même des *drama*[2] de son cru, interprétés par cinq à dix personnes réunies autour d'elle.

Mais très vite, cette idée passe au second plan, derrière celle de la création pure : SUGISAKI dévore des scripts d'animation, rentre aux club des Beaux-Arts, de la littérature, écriture de scénario, langage des signes, archerie… Dans le club des Beaux-Arts se réunissent en fait aussi les amateurs de *manga*. SUGISAKI tâte alors du *dôjinshi* (fanzine) et, à l'âge de 20 ans, elle envoie une histoire au magazine *shôjo* Asuka et décroche le Grand Prix bisannuel Asuka Manga. Engagée comme professionnelle, SUGISAKI Yukiru va faire ses premiers pas avec quelques nouvelles et un *manga* du nom de *Nanamaiki* aux alentours de 1994.

Si l'on ignore précisément à quelle date a été créé *Nanamaiki*, les choses sérieuses débutent pour la *mangaka* en 1997. À cette date, l'auteur se lance dans un *manga* en cinq tomes du nom de *Sotsugyo M*. Ce titre met en scène cinq lycéens, chaque volume étant centré sur l'un d'eux. Si aucune animation n'a été réalisée à partir de ce manga, on remarque qu'un jeu de *dating sim* (drague) a été produit (détail amusant : les doubleurs des garçons ont ensuite formé un groupe de rock du nom de E.M.U. !). On retrouve aussi des CD *drama* inspirés par leurs aventures. À la même date, l'auteur donne naissance à *D.N.Angel*, toujours en cours de publication aujourd'hui avec pour l'instant dix tomes au compteur (voir plus loin notre présentation).

En 1998, l'auteur se voit contacter par un très grand de l'animation, TOMINO Yoshiyuki – le père de *Gundam* –, pour donner vie en sa compagnie au *manga* de *Brain Powerd* (analyse à lire plus bas). Une série de 26 épisodes est projetée sur les petits écrans japonais et le *manga* doit accompagner cette diffusion. SUGISAKI se voit créditée comme scénariste et dessinatrice sur cette BD en quatre tomes prépubliée dans le magazine Shônen Ace, TOMINO étant cité comme simple



△ *Brain Powerd* constitue une étape importante dans la carrière de l'auteur, bien qu'il s'agisse d'un travail de commande



◁ Hime, un personnage féminin séduisant qui a du caractère

concepteur. Après cette première incursion dans le genre du robot géant, l'auteur décide de remettre le couvert en 2000 avec *Candidate for Goddess*, titre en cinq tomes. On y découvre des colonies spatiales attaquées par des extraterrestres et obligées de créer des robots de combat, les Goddess, pour les combattre. Les héros sont justement de jeunes pilotes inscrits à l'académie des cadets. Une série télé de douze épisodes s'ensuit la même année, relayée par une OAV en 2002. À cette date, elle crée le concept de la série télé de *Rizelmine*. En deux saisons de douze épisodes de douze minutes, nous faisons la connaissance d'Iwaki Tomonori, un garçon de 15 ans comme les autres, découvrant qu'il a été promis, par ses parents, à une fillette de 12 ans ! De l'humour en perspective pour cette série. En 2003, une série télé de 26 épisodes inspirée du *manga* de *D.N.Angel* entre enfin en production[3].

Depuis, l'auteur a eu le temps de lancer un nouveau titre, *Lagoon Engine* : on y fait la connaissance de deux frères, Yen et Jin, combattant les esprits démoniaques. Pour remporter la victoire, il faut connaître le véritable nom de son adversaire. Yen et Jin vont donc devoir rivaliser d'intelligence pour protéger leur identité et triompher des démons !

Brain Powerd

Des disques organiques apparaissent sur terre et se métamorphosent en robots, les Brain Powerd. L'humanité se divise alors entre Orphan, dans laquelle les scientifiques multiplient les expériences et soumettent les Brain Powerd à leur volonté, et le Néo Noé, l'arche des survivants, sur laquelle les hommes tentent de comprendre les Brain Powerd et de s'en servir pour le bien de tous… Le jeune Yû, fils des dirigeants d'Orphan, a toujours piloté sur ordre de ses parents. Sa rencontre avec la jolie Hime, une

UNE ILLUSTRATRICE DE TALENT

Deux *art-books* de l'auteur sont disponibles dans le commerce : *Neutral*, recensant des illustrations liées à l'ensemble de ses *manga*, et le *D.N.Angel Illustration*, consacré, comme son nom l'indique, à *D.N.Angel*. Ces deux livres valent largement le coup d'œil car l'auteur réalise des illustrations de toute beauté : on remarque de suite un sens de la composition dans ses dessins. Ses personnages posent comme des mannequins, le mouvement du corps a quelque chose de séduisant, les vêtements sont toujours très travaillés et le graphisme se voit rehaussé par quelques effets générés par ordinateur, donnant une dimension romantique et sensuelle à son trait.

rebelle, le perturbe et le pousse à s'enfuir d'Orphan pour rejoindre le Néo Noé et combattre sa propre famille.

Brain Powerd a été le premier *manga* de l'auteur à nous être parvenu en France, et force est de reconnaître qu'il souffre de nombreuses carences graphiques et scénaristiques n'invitant pas à l'indulgence… Premier problème : le script de TOMINO Yoshiyuki se révèle difficile à suivre à la lecture. Pourtant, le propos avait de quoi séduire, puisque le but plus ou moins affiché était de proposer une série de *mecha* avec un fond de réflexion écologiste et humaniste. Soulignons, par exemple, qu'Orphan domine leur Brain Powerd, alors que les combattants de la terre essaient de s'en faire des amis. De plus, le *manga* ne se résume pas à une suite d'affrontements stériles, mais s'intéresse avant tout aux humains, détenteurs de la clé du mystère : en dévoilant des personnages à la psychologie travaillée, SUGISAKI avait toutes les cartes en main pour nous impressionner. Malheureusement, le récit se perd dans un discours assez lourd, et très vite, on a du mal à reconnaître les opposants et leurs réelles motivations. En ce sens, on ne peut pas dire que SUGISAKI fasse beaucoup pour clarifier le propos… Comme bon nombre d'auteurs de *shôjo*, elle soigne les *designs* de ses personnages, mais maîtrise mal la scénographie des scènes d'action. Pour un titre dans lequel les combats de *mecha* occupent tout de même une place importante, la pilule passe mal ! Ainsi, les batailles sont parfois illisibles, la faute à un découpage maladroit. Pour la défense de l'auteur, rappelons qu'elle débutait encore à l'époque et qu'elle n'avait signé jusque-là que des histoires à tendance fantastique.

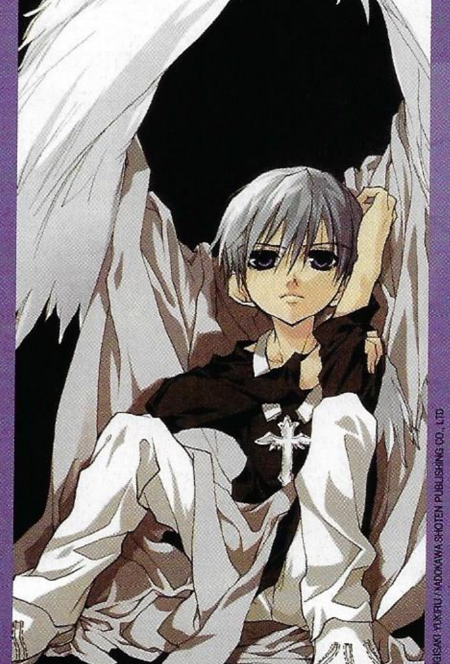


◁ *D.N.Angel* baigne dans une ambiance doucement *shônen ai* qui le rend fascinant

D.N.Angel

Le jeune Daisuke a 14 ans et il descend d'une célèbre famille de voleurs. Le jour de son anniversaire, se réveille en lui l'esprit de Dark, un voleur lié à sa famille. Lorsqu'il se transforme en Dark, Daisuke perd sa personnalité, mais se retrouve investi de pouvoirs faisant de lui un voleur imbattable.

D.N.Angel relève bien heureusement le niveau. Cette œuvre de jeunesse (en tout cas, dans ses premiers tomes) ne commence pourtant pas très bien. Les poncifs habituels des comédies romantiques sont appelés à la rescousse : on retrouve donc un Daisuke amoureux de Risa, une jeune fille capricieuse, lui préférant son double Dark, alors que sa sœur Riku, plus garçon manqué, aime Daisuke… Mais la très bonne idée de l'auteur a été de rendre Dark amoureux de Riku et pas de Risa ! Comme ce voleur apparaît et disparaît lorsqu'il ressent une émotion violente, un jeu vaudevillesque s'entame dans les premiers tomes, voyant Dark permuter avec Daïsuke en fonction de la jeune fille avec laquelle il se trouve. De plus, l'auteur instille progressivement (trop lentement diront les mauvaises langues) une ambiance vénéneuse grâce à Hiwatari, camarade de classe de Daisuke. En jouant sur un érotisme trouble propre aux *shônen ai* (ces récits mettant en scène des relations ambiguës entre hommes), SUGISAKI donne à son récit un parfum d'interdit. Si l'on ajoute à cela une ambiance ésotérique et mystique, on se retrouve face à un *manga* ayant peine à démarrer, mais qui, au 4e tome, subira un retournement de situation bien surprenant.



◁ Le sombre Hiwatari cache un secret au lecteur de *D.N.Angel*

Le seul problème tient à la lenteur dont souffre le récit. Ainsi, chaque tome se voit complété par une ou plusieurs nouvelles cassant le rythme de lecture en "volant" quelques pages au *manga*.

Par contre, le graphisme de ce titre ne connaît pas les écueils propres à *Brain Powerd*. L'action souffre de quelques problèmes de lisibilité dans le 1er tome, mais par la suite, l'auteur prouve sa maîtrise du découpage (le fait qu'elle soit seul maître à bord doit jouer) et surtout, nous régale avec des dessins superbes, mettant particulièrement en valeur le glamour de ses personnages.



△ Sur cette très belle planche de *D.N.Angel*, on peut admirer le soin avec lequel SUGISAKI Yukiru construit ses cases pour restituer une ambiance romantique et mystérieuse

Conclusion

Le talent de SUGISAKI Yukiru tient dans la façon dont elle fait vivre ses personnages. On note un grand soin apporté dans la description psychologique et physique de ses héros, les rendant proches de nous et crédibles. En ce qui concerne ses scénarios, l'auteur semble moins attentive, se reposant sur le charisme des personnages principaux et son talent de dessinatrice. *Brain Powerd* et *D.N.Angel* n'en restent pas moins des *manga* intéressants, réalisés avec le cœur, même s'ils souffrent de nombreux travers. SUGISAKI Yukiru reste donc un auteur à surveiller : le succès retentissant de *D.N.Angel* au Japon laisse à penser qu'elle n'a pas fini de nous étonner.

Nicolas PENEDO

1 — Glénat la présente comme étant une femme dans les volumes de *D.N.Angel*, alors que Panini l'assimile à un homme dans *Brain Powerd*.

2 — Histoire tirée ou inspirée d'un *manga* ou d'un *anime* et racontée par des acteurs. On relève parfois un accompagnement musical, la partition pouvant être inédite, ou parfois tirée de l'*anime* dont le *drama* s'inspire.

3 — Annoncée en France chez Déclic Images.

Ce que je ressens Transparent

« JE SUIS UN GÉNIE ET TOUT LE MONDE ENTEND MES PENSÉES. JE NE JOUIS D'AUCUNE INTIMITÉ OU VIE SOCIALE… CONSIDÉRÉ COMME UN RAT DE LABORATOIRE PAR UN GOUVERNEMENT UNIQUEMENT INTÉRESSÉ PAR MES PERFORMANCES, JE SUIS PRISONNIER D'UNE GIGANTESQUE CONSPIRATION DESTINÉE À ME MASQUER MA VÉRITABLE NATURE. JE SUIS UN TRANSPARENT. »

Connaissez-vous le nom du *manga* préféré d'ANNO Hideaki, réalisateur d'*Evangelion* ? Réponse : *Transparent*. Lorsque Glénat a annoncé la sortie de ce *manga*, impossible de ne pas espérer lire un grand titre. Et à la lecture de *Transparent*, on comprend ce qui a pu séduire ANNO. Car si cette BD s'inscrit dans un tout autre genre qu'*Evangelion*, elle traite elle aussi du problème de l'image de soi, du rapport aux autres et de la difficulté à exister.

Lecture de l'esprit

Les Transparents sont de véritables génies (Albert EINSTEIN était l'un deux) et il n'en naît qu'un tous les 10 millions d'individus. En contrepartie de leur fabuleuse intelligence, leurs pensées se font entendre de tous les gens les entourant dans un rayon de 50 mètres… Les premiers cas de Transparents se sont révélés désastreux ; se savoir écouté par tout le monde en a même poussé certains au suicide ! Dès lors, le gouvernement a mis en place un programme spécial pour les protéger. On tait aux Transparents leur véritable nature ; la population civile a été formée à jouer la comédie, comme s'ils ne remarquaient rien ; et on a même assigné une cellule de sécurité chargée de surveiller et protéger ces grands esprits. L'héroïne du *manga*, Komatsu Yôko, fait justement partie de ces agents. Elle a sous sa responsabilité un certain Nishiyama Yukio, un étudiant en physique quantique dont le gouvernement espère beaucoup. Seulement, Yukio est amoureux d'une camarade, Megumi, et délaisse ses études pour elle. Bien sûr, tout le monde entend ses pensées les plus intimes, ce qui insupporte Megumi. Suite à un stratagème du gouvernement pour décourager Yukio, ce dernier va tomber amoureux de Yôko. Celle-ci va alors devenir sa fiancée, tout en continuant à lui taire la vérité.







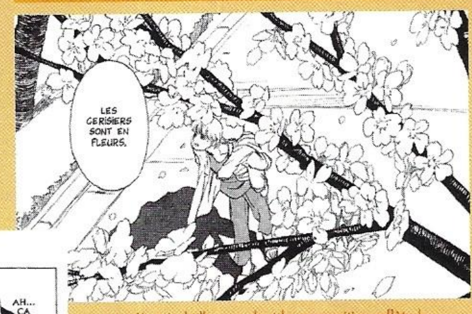
◁ Une planche tirée de *La porte fermée*, adapté en film au Japon

△ Quand un Transparent a envie de courir au petit coin, tout le monde en profite !

Il y a quelque chose de très Philippe K. DICK[1] dans le concept même de *Transparent* : un individu se trouve pisté et fiché par un gouvernement montant une gigantesque supercherie pour avoir accès à ses talents. On imagine dès lors un récit à l'atmosphère lourde et malsaine, mais l'auteur, SATO Makoto, délaisse pour l'instant cet aspect et se concentre plutôt sur les répercussions psychologiques vécues par les Transparents. Le concept de la lecture des pensées à l'envers offre en effet une perspective d'histoire infinie. Et si l'on suit tout d'abord Yukio, on passe très vite à d'autres cas de Transparents, chacun présentant une vie tragique, faussée depuis le départ par leur nature profonde.

SATO MAKOTO

Il a débuté comme assistant dessinateur, travaillant la nuit comme garde-chantier. À force de persévérance, il finit par placer trois histoires courtes dans des magazines. Encore assistant, il édite le récit de *Transparent*. Son éditeur s'enthousiasme et lui demande, à sa grande surprise, d'en faire un titre régulier. Passées les premières angoisses de la page blanche (SATO n'avait en effet jamais pensé à en faire un titre régulier), le *manga* prend enfin son rythme de croisière.



△ Un très belle case dont la composition reflète la douceur et la tendresse

Car enfin, comment un médecin pourrait garder le secret médical si tout l'hôpital sait ce qu'il pense ? Et comment une joueuse de *go* pourrait battre un adversaire connaissant ses prochains coups à l'avance ?

SATO valorise ses histoires grâce à un dessin particulièrement réussi : très fin, sans fioriture, il offre les informations essentielles pour suivre le récit et se concentre principalement sur l'expression des émotions des protagonistes… Il fallait en effet éviter l'écueil du voyeurisme dans lequel le titre aurait pu facilement tomber. SATO évite donc toute surenchère, se livrant à de petites chroniques touchantes, voire comiques parfois , mais jamais niaises et toujours pleines de tendresse.

Transparent mais pas invisible

Au Japon, le *manga* compte déjà 8 tomes, un film[2] et une série télé. Les Japonais semblent se reconnaître dans cette BD. Rien de surprenant pour un titre parlant de la place de l'individu dans la société et de son problème d'inadéquation. *Transparent* se lit et se vit comme une œuvre personnelle, intelligente et touchante. Bref, comme un *manga* sur l'Homme.

Nicolas PENEDO

1 — Auteur des nouvelles ayant inspiré les films *Minority Report* et *Total Recall*.

2 — Le film s'intitule *Satorare – Tribute to a sad genius* et adapte le récit de la *Porte fermée* du 1er tome.

◁ Yôko et Yukio forment un drôle

one shot manga c'est :

- 1 CD offert pour toute commande
- 8 500 CD en stock
- des nouveautés chaque mois
- 1 livraison garantie en 48 h maxi (colissimo) sur toute la France dès réception du règlement
- Satisfait ou remboursé
- Des goodies à gogo : posters, stores, jeux de cartes, porte-clefs...
- un catalogue gratuit disponible contre 6 timbres

one shot manga

japanimation (CD, DVD, goodies)

Vente à distance

Tél. : 02 35 75 96 64

(10h - 19h du lundi au vendredi)

http://stores.ebay.fr/oneshotmanga

Les CD



BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
ONE SHOT MANGA - BP153 - 76135 MONT ST AIGNAN CEDEX-TEL. 02 35 75 96 64

Désignation (références)	Prix	Mode de Paiement	NOM.........
			PRENOM.........
		◯ Chèque	ADRESSE.........

manga

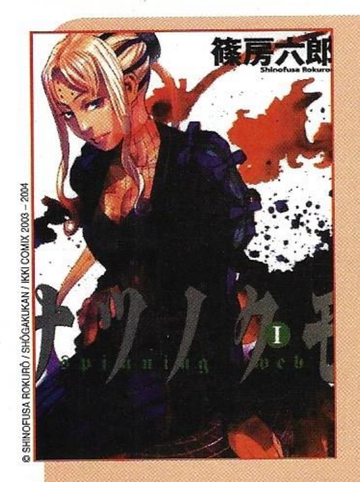
Manga News

Rubrique réalisée par Sébastien Kimbergt

CE QUI INCITE GÉNÉRALEMENT UN LECTEUR À LIRE UN LIVRE, C'EST SA COUVERTURE. PARFOIS, L'INTÉRIEUR DE L'OUVRAGE Y EST CONFORME, PARFOIS IL SURPREND (AUSSI BIEN DANS UN SENS POSITIF QUE NÉGATIF). SI LA PREMIÈRE ŒUVRE QUE NOUS PRÉSENTONS CE MOIS-CI EST SIGNÉE PAR UN AUTEUR QUE L'ON CONNAÎT, LES DEUX AUTRES NOUS ONT INTERPELLÉS GRÂCE À LEURS JAQUETTES. MAIS QU'EN EST-IL DE LEUR CONTENU ?

RETROUVEZ TOUTES LES DATES DE SORTIE DES PROCHAINS TOMES DES SÉRIES ÉVOQUÉES DANS CETTE RUBRIQUE DANS L'AGENDA JAPON SUR LE WWW.ANIMELAND.COM

NATSUNO KUMO SPINNING WEB

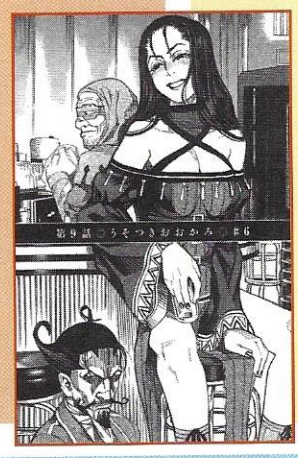


© SHINOFUSA ROKURÔ / SHÔGAKUKAN / IKKI COMIX 2003 - 2004

Dans le numéro 93, nous vous présentions un *manga* très particulier intitulé *Kû-dan-shi*. Dessiné par un auteur inconnu chez nous, ce titre se déroulait dans un monde virtuel. Malheureusement, depuis notre chronique, le *manga* s'est achevé à son troisième tome de manière assez abrupte. Panne d'inspiration ? Absence de succès ? Contraintes éditoriales trop nombreuses ? Quelle que soit la raison, SHINOFUSA a clôturé son histoire pour en débuter une autre en novembre dernier, *Natsuno kumo*, chez un éditeur concurrent (Shôgakukan). Toujours inspiré par les univers virtuels qui envahissent de plus en plus la société actuelle, SHINOFUSA, avec le graphisme carré qui le caractérise, nous présente une série prometteuse (mélangeant des styles aussi différents que la science-fiction et l'*heroic-fantasy*) dont deux tomes sont d'ores et déjà disponibles en import. Pour fuir un passé semble-t-il douloureux, un homme se réfugie dans un jeu virtuel en ligne. Les trois premiers chapitres, appelés *Online cancelling*, introduisent surtout les personnages du jeu (dont la mystérieuse Kuroe), alternant combats épiques et consultations chez un psy (?!). C'est au chapitre 4, avec la saga *Usotsuki Ôkami* (les loups menteurs) que démarre réellement l'histoire qui nous permet de découvrir quel est le personnage utilisé par le mystérieux joueur. Celui-ci se retrouve à proximité d'une forêt dans laquelle vivent des êtres curieux, mi-hommes, mi-animaux, qui ont recueilli Kuroe et qui voient d'un mauvais œil l'arrivée de cet étranger. Plusieurs autochtones se liguent alors ensemble pour le neutraliser. Avait-il seulement l'intention de les agresser ?

www.din.or.jp/~simofusa

Prix indicatif : 562 ¥. Pour adultes.



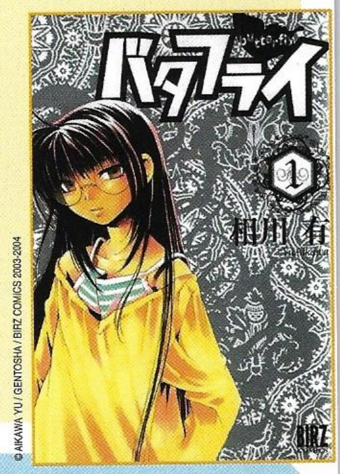
BUTTERFLY

Le magazine *Birz comics* de l'éditeur nippon Gentosha (qui publia, entre autres, *Hitsuji no uta*, prochainement chez Delcourt) est spécialisé dans les histoires de fantômes, mauvais esprits et autres âmes en peine. *Butterfly*, l'un de leurs derniers *seinen* à succès, fait la part belle aux enquêtes fantastiques.

Depuis que son frère s'est pendu et qu'il a vu une fille se faire renverser par un train, Ishikawa dort mal, voit régulièrement des fantômes et sursaute dès qu'il entend quelqu'un évoquer le sujet. Totalement obsédé par cette situation, il semble proche de la folie. Un jour, des amis lui proposent de vaincre sa peur et l'emmènent dans la maison hantée d'un parc d'attractions. Lorsqu'un homme déguisé en spectre apparaît devant lui, il perd son sang-froid et le frappe violemment. Effrayé par son comportement, il s'éloigne en courant pour se réfugier dans sa solitude. Tandis qu'il se remet en question assis sur un muret, une jeune fille s'approche de lui, l'embrasse et lui propose une étrange association…

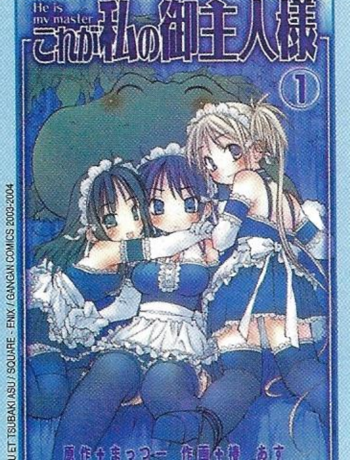
AIKAWA Yu, qui publie en parallèle *Dark Edge* chez Media Works (une série qui compte pour l'instant 12 tomes), signe ici un *manga* à l'intrigue subtile qui mise beaucoup sur la psychologie et le mystère qui plane autour de ses personnages. Les deux premiers tomes de *Butterfly* laissent présager une bonne série même si le graphisme reste assez classique.

Prix indicatif : 567 ¥
Pour jeunes adultes.



© AIKAWA YU / GENTOSHA / BIRZ COMICS 2003-2004

KORE GA WATASHI NO GOSHUJIN SAMA



Yoshitaka Nakabayashi est un garçon de 14 ans. Fils unique d'une famille aisée, il s'est retrouvé seul à la maison après le décès de ses parents. Si, jusqu'à maintenant, il avait une vieille bonne pour s'occuper de lui et de ses caprices, il est aujourd'hui livré à lui-même et s'ennuie prodigieusement. Du coup, il décide de mettre une offre d'emploi de gouvernante devant chez lui, en espérant qu'une jeune et jolie jeune fille la lise et se fasse embaucher. Ça ne loupe pas. Izumi et Mitsuki, deux sœurs (d'à peu près son âge) qui passaient par là, remarquent l'annonce et, pensant se mettre au service d'un vieil homme grabataire, décident d'entrer dans la propriété. Imaginez donc la joie de l'adolescent qui est déjà en train de fantasmer sur la situation. C'est sans compter le fait que Mitsuki n'est pas venue seule mais avec son animal de compagnie, Pochi, un crocodile adulte fou furieux…

Si l'on fait abstraction des idées machistes véhiculées par cette série ainsi que des deux thèmes chers aux Japonais que sont les *maids* et le *lolikon*, on a là un titre (deux tomes pour l'instant) somme toute frais, divertissant et drôle. Cette première série, signée MATTSU pour le scénario et TSUBAKI Asu pour les dessins, bénéficie d'un traitement graphique *soft* et tout en rondeurs qui ravira les amateurs du genre.

members.jcom.home.ne.jp/fusianasan

Prix indicatif : 410 ¥. Tout public.



Manga Traduits

Pika Édition

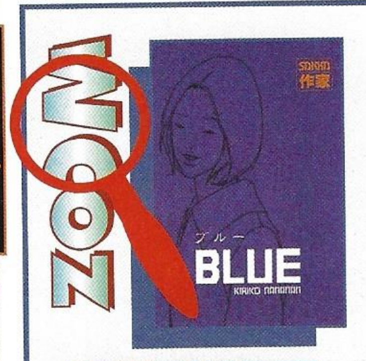
● ***Ah ! My Goddess*** 28 de Fujishima Kôsuke (6,95 €). Belldandy est malade et Urd a un moyen bien particulier pour la soigner. Malheureusement, les choses ne sont pas si simples, car elle souffre de ne plus pouvoir chanter depuis qu'elle est aphone. Welsper a un petit problème à résoudre également. Mais peut-être n'a-t-il pas frappé à la bonne porte et risque-t-il de causer des catastrophes. Avec son dessin superbe, le *mangaka* arrive toujours à trouver de nouvelles aventures farfelues à ses curieuses déesses.

● ***3x3 Eyes*** 36 de Takada Yuzo (6,95 €). Yakumo est parti sur la Lune à la poursuite du Kayan Wan et pour sauver Yoko, mais celle-ci est possédée. Obligé de l'abandonner, il rejoint le peu d'humains survivant depuis le cataclysme pour organiser la riposte. La situation semble de plus en plus désespérée dans ce *manga* fleuve aux combats incessants.



● ***Devil Devil*** 9 de Miyoshi Yuki (6,95 €). Sword est parti à la recherche des fragments d'âme de Satan et il va s'opposer aux quatre généraux infernaux qui recherchent la même chose. Entre deux disputes avec l'ange Shekil, Sword se défoule au combat avec l'aide de Kanna et de Sôma, dont les âmes reprennent parfois le dessus sur leur corps possédé. De nouvelles têtes dans ce *shônen manga* divertissant mais très classique.

● ***Cyborg Kuro-chan*** 5 de Yokouchi Naoki (6,95 €). C'est Noël, mais un drame se prépare, de quoi rendre Kuro-chan électrique ! Il s'associe à Matatabi et Mîkun pour se venger. Délire et gags à tout va, comme d'habitude, pour le plus barjo des minous !



BLUE

Kirishima Kayako est une jeune lycéenne tranquille et discrète qui, comme toutes les adolescentes, se pose bon nombre de questions sur elle-même. Cependant, certaines certitudes s'imposent tout de même à son esprit ; l'une d'elles est sa fascination pour Endô Masumi, la nouvelle élève de sa classe de terminale. Cette dernière a été renvoyée de son ancien lycée pour d'obscures raisons, et Kirishima ne peut s'empêcher de vouer un véritable culte à cette mystérieuse jeune fille. Kirishima n'a alors plus qu'une idée en tête : devenir l'amie d'Endô. Mais comment pourrait-elle qualifier l'attirance qu'elle éprouve soudainement pour cette fille ?

Un *manga* tout en finesse qui mêle amour, amitié, jalousie et mélancolie sans aucune fausse note. La délicatesse du trait de l'auteur ne fait qu'ajouter de la poésie à un texte déjà très pur et minimisé. Les silences et les regards des personnages en disent souvent plus long que les mots... Un *manga* qui ravira tous ceux qui souhaitent comprendre le cœur des jeunes filles. À découvrir !

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Nananan Kiriko**
Nombre de pages : **226**
Éditeur : **Sakka**
Nombre de volumes : **1**
Prix : **9,95 €**



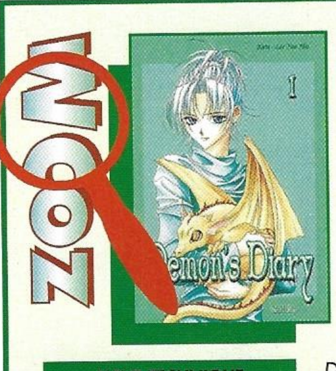
Kabuto



● ***Daigo*** 3 de Soda Masahito (5,95 €). Après s'être jeté dans la rivière pour sauver un pompier avec qui il s'entend très mal, Daigo va être confronté à un nouveau collègue imbu de lui-même, mais à la technique étonnante. Toujours impulsif, notre héros va continuer à apprendre le métier de pompier en en découvrant toutes les facettes, même les plus inattendues. Vivant et amusant, ce *manga* est également instructif.

● ***Patlabor*** 4 de Yûki Masami (6,95 €). Lors d'essais par l'armée dans un lieu retiré, le fameux Griffon, créé par la société Schaft Industries vient montrer sa supériorité. Il ne lui reste plus qu'à se mesurer aux Ingrams de la Shinohara. De son côté, Noa a peur de perdre son précieux engin qui doit être remplacé par un labor moins onéreux... C'est le drame au sein de la patrouille et même Gotô semble plus dynamique !





DEMON'S DIARY VOL. 1

Le premier tome de ce *manhwa* pour filles se décompose en trois histoires distinctes qui font que l'on s'interroge sur la présentation des tomes futurs. Seront-ils la suite de la première histoire qui s'intitule *Demon's Diary*, ou bien s'agira-t-il également d'une suite de nouvelles ? Le graphisme très agréable, mettant en scène de beaux jeunes hommes, est l'œuvre d'un groupe de deux dessinatrices nommé Kara, les scénarios étant signés Lee Ji Hyong.

Demon's Diary narre avec humour l'apprentissage de Rainef, un jeune roi démon, qui n'a vraiment rien de démoniaque et qui a toutes les peines du monde à obéir à son précepteur ! *Cœur de cristal* est aussi triste que morbide et Terra n'est pas en reste. Une œuvre assez agréable, mais qui reste anecdotique.

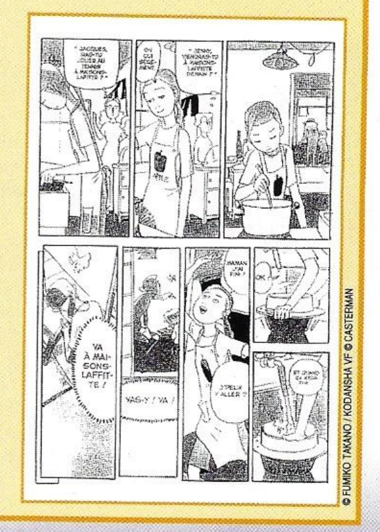
FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Kara & Lee Ji Hyong**
Nombre de pages : **186**
Éditeur : **Saphira**
Nombre de volumes : **7**
Prix : **6,95 €**





LE LIVRE JAUNE

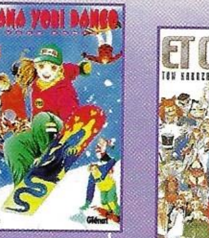
Recueil de tranches de vie, *Le livre jaune* surprend par son réalisme souligné d'un dessin très simplifié.
Une première histoire se penche sur le quotidien fabuleux d'une jeune fille qui mêle des histoires romanesques à sa propre vie. Ainsi, elle converse naturellement avec des personnages imaginaires jusqu'à modifier sa propre vision du monde. Les trois histoires suivantes mettent en scène les occupations d'une famille japonaise moyenne, les rencontres fortuites qui bouleversent une vie, ou encore les relations qui se nouent et se dénouent entre êtres humains.
Takano Fumiko porte un regard personnel sur le monde, et nous le retranscrit tel quel. Tout est intense et détonnant. L'auteur surprend son lecteur à chaque histoire grâce à un découpage très habile. Une expérience vraiment spéciale à tenter !



FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Takano Fumiko**
Nombre de pages : **168**
Éditeur : **Sakka**
Nombre de volumes : **1**
Prix : **9,95 €**



● ***Gals !*** 6 de Fujii Mihona (6,40 €). Après un début fracassant, l'histoire de ce *manga* pour filles commence à s'essouffler et l'on se retrouve dans des situations connues pour lesquelles le comique de répétition ne fait pas tant rire que cela. Ce tome s'intéresse aux sentiments d'Aya, qui commence à douter de Rei. L'aime-t-il, ou bien s'intéresse-t-il à quelqu'un d'autre ?



● ***Hana Yori Dango*** 9 de Kamio Yoko (6,40 €). Rien ne va plus pour notre héroïne qui ne cesse de jouer de malchance. Curieusement, sa "séparation" d'avec Tsukasa va lui montrer qu'elle l'aimait bien après tout. Ses malheurs vont la conduire à rencontrer un garçon aussi étrange que sympathique : encore de l'huile sur le feu ? Le *manga* rebondit de manière amusante et conserve un bon rythme pour qui a apprécié depuis le début son humour particulier.

● ***Et Cetera*** 9 de Nakazaki Tow (6,40 €). Voici venue la fin des extraordinaires aventures de Ming Chao. Celle-ci va se retrouver confrontée à son passé dans ce final à l'action incessante. La maîtrise du dessin du *mangaka* est vraiment excellente, ce qui fait regretter un scénario au demeurant assez basique pour un *shônen manga*.



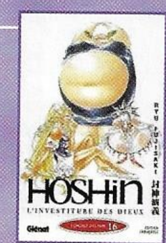
Glénat

● ***Dragon Ball*** double 20 de Toriyama Akira (8,99 €). Ce tome présente l'arrivée de l'étonnant Boo et il va maintenant falloir compter avec ce drôle de bonhomme à la force prodigieuse… Sangoku garde une carte maîtresse en pouvant invoquer le dragon, mais la situation semble bien difficile, et même si Trunks et Sangoten parviennent à maîtriser la fusion, on ne sait pas s'ils sauront faire face…



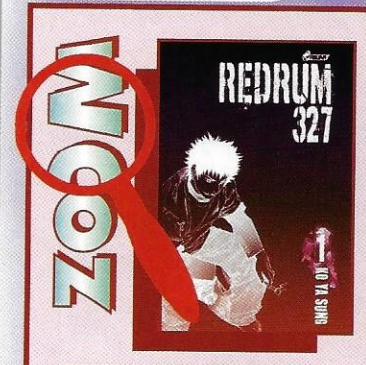
● ***Parasite*** 10 d'Iwaaki Hitoshi (6,40 €). Jusqu'à son dernier tome, le *manga* aura été une œuvre intelligente où l'action bien menée le dispute à la sensibilité et la réflexion. Un final tout à fait reposant qui laisse le lecteur satisfait. Une série de qualité !

● ***Hoshin*** 16 de Fujisaki Ryu (6,40 €). Wen Zong semble décidément invincible et les douze immortels ne paraissent pas de taille pour l'affronter dans sa folie fanatique. Quel acharnement pour protéger la dynastie Yin ! Mais est-ce son véritable but ? Un volume très violent qui pousse nos héros dans leurs retranchements tout en continuant à distiller mystère sur mystère.



Prévisions des sorties manga Mars 2004

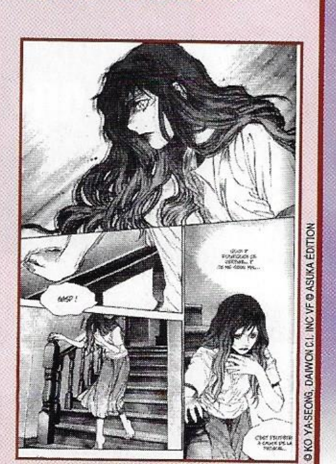
Titre	Volume	Éditeur	Titre	Volume	Éditeur
Aï Non-stop	3	Pika	Jiraishin	1	Panini
À l'ouest de Tokyo	1	Carabas	JoJo's	34	J'ai Lu
Angel Heart	4	Panini	Karakuri Circus	8	Delcourt
Angyo Onshi	8	Pika	Kill me kiss me	5	Saphira
Berserk	1 & 2	Glénat	Kindaichi	15	Tonkam
Black Cat	10	Glénat	Kizuna	4	Tonkam
Black Lagoon	2	Kabuto	Kyo	17	Kana
Banana fish	13	Panini	L'an. des Nibelungen	1	Kana
Bleach	7	Glénat	Lineage	5	Saphira
Beautiful world	1	Carabas	Love my life	1	Asuka
Bleu Indigo	8	Pika	manoir de l'horreur	5	Delcourt
Blood Rain	1	Soleil/Végétal	Marine Blue	5	Saphira
Blues	34	J'ai Lu	Mars	11	Panini
Bouddha deluxe	2	Tonkam	Metal Brain	3	Tokebi
Bremen	6	Glénat	Nanairo Inko	4	Asuka
BX	1	Delcourt	Naraikanai	2	Delcourt
Chonchu	9	Tokebi	Niji iro tôgarashi	7	Glénat
Daigo	4	Kabuto	Panorama de l'Enfer	1	IMHO
Demon King	1 & 2	Tokebi	Paradise Kiss	1	Kana
Demon's Diary	2	Saphira	Patlabor	5	Kabuto
DN Angel	5	Glénat	Pitaten	1	Soleil / Végétal
Dragon Ball Double	21	Glénat	PK	5	Tokebi
Dragon Hunter	5	Tokebi	Plus Again	6	Tokebi
Duds Hurt	1	Ki-oon	Priest	5	Tokebi
Eden	2	Panini	Ragnarök	6	Tokebi
Eiji	17	Kana	Rookies	24	Tonkam
Element Line	3	Ki-oon	Saiyuki	4	Panini
Eternity	3	Tokebi	Say hello to Black Jack	3	Glénat
Evangelion	9	Glénat	Seimaden	4	Tonkam
Fake	4	Tonkam	Serpent Rouge	1	IMHO
Flame of Recca	18 &19	Tonkam	Shaman King	22	Kana
Flic à Tokyo	5	Delcourt	Sirius	1	Tokebi
Fushigi Yugi 2	1	Tonkam	Slam Dunk	30	Kana
Get Bakers	7	Pika	Sommet des dieux	3	Kana
Global garden	3	Delcourt	Sweet lovin baby	1	Asuka
Gokinjo	1	Delcourt	Talulu	15	Tonkam
Gunnm Last order	4	Glénat	Tigre et dragon	2	Tonkam
Hagane	3	Panini	Tomie	3	Tonkam
Hana yori dango	10	Glénat	Tough	27	Tonkam
Hellsing	2	Tonkam	Transparent	2	Glénat
Hikaru no Go	12	Tonkam	Tsubasa	1	Pika
High School	9	Tokebi	Tsuru	1	Delcourt
Hoshin	17	Glénat	Vagabond	19	Tonkam
Imbéciles heureux !	2	Delcourt	Vilain petit canard	1	Tonkam
Inugami	12	Delcourt	Yongbi	9	Tokebi
Inuyasha	15	Kana	Yu-Gi-Oh !	31	Kana
Jina	3	Pika	Yureka	7	Tokebi



REDRUM 327 VOL. 1

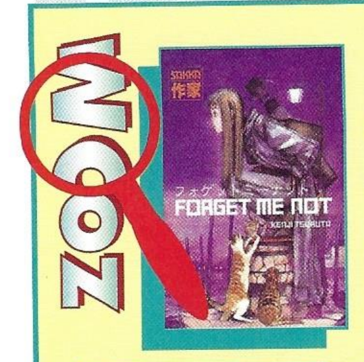
Un groupe d'étudiants aisés partent en vacances dans une maison isolée. Pour s'amuser, ils se racontent des histoires d'horreur sans se douter que cela risque d'attirer le malheur sur eux. De plus, les fantômes du passé semblent rattraper une nouvelle venue parmi eux, la magnifique et douce Gahui…
Avec un dessin de qualité, cette œuvre, assemblant avec harmonie romance et meurtre, offre une nouvelle vision de l'horreur. Un *manhwa* pour filles qui dénote, à suivre avec délectation !

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Ko Ya Sung**
Nombre de pages : **208**
Éditeur : **Asuka**
Nombre de volumes : **en cours**
Prix : **7,95 €**





FORGET ME NOT VOL. 1



Mariel Imari, héritière de la famille Venuti, des détectives privés de père en fils, est obligée de suivre les traces de son grand-père. Elle travaille à Venise, est très douée pour le déguisement et agit avec désinvolture. Elle est chargée de retrouver *Forget me not*, un tableau qui a été volé à son grand-père si elle veut recevoir son héritage. Pour gagner sa vie, elle est obligée de résoudre des enquêtes, mais elle préfère chasser Vecchio, un célèbre voleur auquel son grand-père s'était déjà frotté.

Un *manga* plutôt curieux, par l'auteur de *Spirit of wonder*, qu'on a un peu de mal à suivre. On retrouve le style réaliste du *mangaka*, qui n'a que peu changé, ainsi que les histoires poétiques et parfois coquines qui le caractérisent.

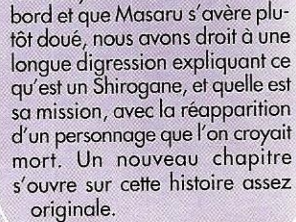


© TSURUTA KENJI / KODANSHA VF © CASTERMAN

FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **Tsuruta Kenji**
NOMBRE DE PAGES : **240**
ÉDITEUR : **Sakka**
NOMBRE DE VOLUMES : **en cours**
PRIX : **9,95 €**

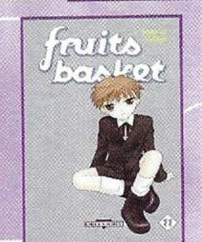
● ***Flic à Tôkyô*** 4 de SUZUKI Keiichi (5,75 €). Devenu inspecteur, Kagami continue à n'en faire qu'à sa tête, mais il commence à s'assagir. Sa soif de justice commence à être communicative au sein de son commissariat. Les enquêtes sympathiques se succèdent dans ce *manga* qui reste très gentillet.

● ***Karakuri Circus*** 7 de FUJITA Kazuhito (5,75 €). Alors que le cirque Nakamachi essaie de monter un spectacle avec les moyens du bord et que Masaru s'avère plutôt doué, nous avons droit à une longue digression expliquant ce qu'est un Shirogane, et quelle est sa mission, avec la réapparition d'un personnage que l'on croyait mort. Un nouveau chapitre s'ouvre sur cette histoire assez originale.



● ***Ping Pong*** 4 de MATSUMOTO Taiyô (10,50 €). Nos deux futurs champions s'entraînent à leur manière pour être fins prêts pour le championnat des lycées, où ils comptent bien montrer de quoi ils sont capables. Avec son graphisme de grande qualité, ce *manga* est une œuvre atypique à découvrir pour ceux qui ne sont pas déjà fans de MATSUMOTO.

● ***Le Manoir de l'horreur*** 4 d'OCHAZUKENORI (5,75 €). De nouvelles histoires d'horreur où l'espoir n'existe plus vont trancher des vies autour de la thématique de l'amour aussi bien filial que romantique, avant que ne ressuscite l'affreux Comte Kevin. Fidèle à lui-même, le *manga* est aussi atroce dans ses scénarios que dans son graphisme.



● ***Fruits Basket*** 11 de TAKAYA Natsuki (5,75 €). Ce volume est un ensemble de confrontations. Akito cherche à briser les espoirs des douze pour les maintenir sous sa coupe, mais il semble que ses paroles venimeuses ont l'effet inverse de ses souhaits… Enfin l'heure de s'épancher dans cette série où tout est retenu.

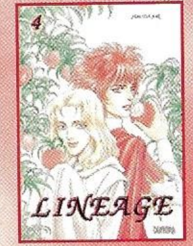
● ***Inugami*** 10 & 11 de HOKAZONO Masaya (7,50 €). Ces tomes sont en quelque sorte une introduction à la suite du *manga* où le héros s'interroge sur ce qu'il va choisir de faire, maintenant que le monde est envahi par les "camarades" de 23. L'enquête sur le passé de l'étrange Hishimi va révéler de nouveaux éléments inattendus. De surprise en surprise, ce *manga* captive le lecteur.



Saphira



● ***K2*** 4 de LEE Young-You (6,95 €). Gyu-Min a enfin été remarquée par Jeong-Hu grâce à son acharnement. Mais, alors qu'elle a fait un petit pas en avant vers la concrétisation de son amour, elle devient de plus en plus complice de Gun-Ham. Ce tome est moins amusant que les précédents, mais c'est peut-être le calme avant la tempête…



● ***Lineage*** 4 de SHIN Eel-Suk (6,95 €). Déforauge est recueilli par le royaume de Dion avant de repartir en quête d'alliés. Il lui faut trouver un magicien plus puissant que la sorcière Kérénis s'il espère recouvrer son trône. L'histoire se poursuit tranquillement, mêlant action et sentiments.



● ***Marine Blue*** 4 d'EO Suk Il Suk (6,95 €). Alors que tout le monde semble heureux, un triste événement va se produire, obligeant le jeune Suhyun à renouer avec son sang de sirène. Comment notre héroïne va-t-elle réagir ? Le dénouement se précipite pour ce *manhwa* gentillet.

Delcourt / Akata




● ***Beck*** 2 de SAKUISHI Harold (7,50 €). Koyuki est toujours aussi *looser*, il ne fait que des choses ridicules et se met dans le pétrin. Heureusement, il va croiser un ancien champion de natation qui s'avère également être bon guitariste. Koyuki n'a d'autre choix que de se donner à fond… Peut-être moins délirant que *Bremen*, ce *manga* reste sympathique à suivre.

BLACK LAGOON VOL. 1



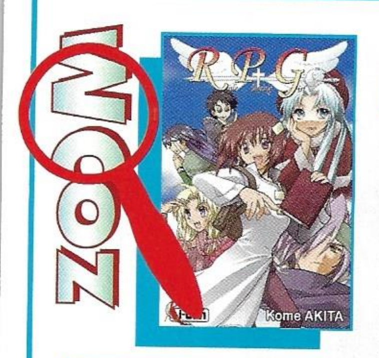
Rokurô, cadre dans une entreprise, est pris en otage par une bande de gangsters commanditée par la mafia russe pour voler une disquette top secret. Alors que Rokurô est abandonné par ses supérieurs, il décide d'entrer dans la bande de déjantés qui l'a kidnappé. Au milieu des balles qui sifflent de tous côtés, Rock va vivre des expériences excitantes. Avec un graphisme très sympathique, ce *manga* au rythme endiablé pêche malheureusement un peu par manque d'originalité car on y retrouve de nombreux poncifs. L'adaptation française est crue à souhait, mais on regrette l'importance que prennent les onomatopées traduites, qui masquent parfois trop le dessin.



© HIROE REI / SHOGAKUKAN VF © KABUTO

FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **Hiroe Rei**
NOMBRE DE PAGES : **200**
ÉDITEUR : **Kabuto**
NOMBRE DE VOLUMES : **en cours**
PRIX : **6,95 €**

ROLE PLAYING GIRL



Rhea, jeune fille androgyne au sexe mal défini, a malheureusement tendance à être prise pour un garçon partout où elle se rend. Son ambiguïté physique va d'ailleurs bien vite la desservir, lorsqu'un étrange personnage entrera dans sa vie pour lui annoncer qu'un tirage au sort l'a désignée « apprenti héros ». Ce nouveau statut contraint alors Rhea à s'entraîner d'arrache-pied pour devenir un héros accompli sous peine de mort. Ne pouvant se soustraire à cette terrible malédiction, Rhea débute une quête mystique qui la mènera sur la route d'autres apprentis héros, de *fighters*, de magiciens, et de bretteurs en tout genre. Qui deviendra LE nouvel Héros légendaire ? Mystère...

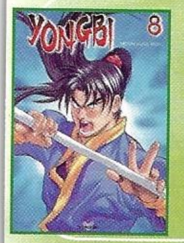
Tous les ingrédients sont utilisés pour tenter de rendre cette histoire drôle et passionnante, mais l'effet escompté n'est pas réellement obtenu. Tout est trop convenu, et cette parodie (non dissimulée) de RPG se révèle trop expéditive pour convaincre son lecteur. Néanmoins, cette histoire se laisse lire à condition de ne pas trop lui en demander.



© KOME AKITA VF © KI-OON

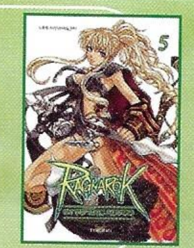
FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Akita Kome**
Nombre de pages : **192**
Éditeur : **Ki-oon**
Nombre de volumes : **1**
Prix : **6,90 €**

● ***Eternity*** 2 de Shin Yong-Gwan et Park Jin-Ryong Suk (6,95 €). Le deuxième volume du *manhwa* est basé sur un règlement de comptes où Jang Bang va vouloir se venger. Il va rencontrer Chojo, la réincarnation d'un ennemi du trio. Beaucoup de violence dans ce tome où l'humour devient plus rare.



● ***Yongbi*** 8 de Moon Jung Hoo Suk (6,95 €). Ce tome a perdu beaucoup de son humour pipi-caca du début et l'on assiste à des cauchemars du héros très violents et sombres. Toutefois, les situations décalées et amusantes font quelques incursions dans cette saga assez surprenante.

● ***Ragnarök*** 5 de Lee Myung-Jin Suk (6,95 €). Kaias est emprisonné, mais l'arrivée de la forteresse de Himel Mez et de ses terribles *zombies* va l'aider à sortir, avec l'aide de Loki. A-t-il trouvé un allié en cet ancien ennemi ? Un *manhwa* type *heroic-fantasy* qui joue sur des thèmes très classiques.



Tokebi

● ***Knight Gunner*** 3 de Koh Jung Uk et Chun Ki Ho Suk (6,95 €). Ce 3e et dernier tome laisse le lecteur sur sa faim car tout se précipite et l'on sent que les auteurs ont eu beaucoup de mal à achever leur récit, alors qu'ils avaient visiblement prévu qu'il se poursuive sur davantage de pages. C'est dommage, car on commençait juste à s'attacher aux divers protagonistes de cette histoire d'*heroic-fantasy* mêlant le passé des Croisades à des armes et costumes modernes.



UN ÉTÉ ANDALOU ET AUTRES AUBERGINES

Il s'agit là d'un *manga* bien original dans lequel tous les récits tournent autour d'un légume : l'aubergine ! Une idée saugrenue mais rafraîchissante qui ne peut qu'attirer le lecteur avide de nouveauté. L'auteur a mijoté un festin d'histoires savoureuses autour de ce drôle d'aliment... Deux jeunes en cavale légèrement instables, des amis de longue date qui n'osent pas s'avouer leur amour, des lycéens candides mais amoureux et des cyclistes acharnés... Autant d'anecdotes savamment concoctées pour les adeptes d'histoires bien ancrées dans la réalité. À déguster à toutes les sauces !

© KURODA IÔ - KODANSHA VF © CASTERMAN

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Kuroda Iô**
Nombre de pages : **216**
Éditeur : **Sakka**
Nombre de volumes : **3**
Prix : **9,95 €**

● ***High School*** 8 de Kim Young Oh Suk (6,95 €). Les filles reviennent au cœur de l'action, et Ho-Rah et Joe Pae ne sont pas des dragueurs très compétents. On ressent une baisse de qualité très nette au niveau du dessin, notamment des visages, ce qui est bien dommage. Heureusement, l'auteur s'en excuse !

KINDER BOOK

Voici un recueil de nouvelles touchantes et émouvantes qui séduit immédiatement par ses styles graphique et narratif. L'auteur porte un regard attentif aux différents états de l'âme humaine. Takahama Kan analyse la petite enfance, l'adolescence, la maturité et la vieillesse en y mêlant sans cesse son propre vécu. Elle se penche sur les joies et les peines qui s'entremêlent tout au long d'une vie humaine. Et même si le mystère tient une large place dans ce *manga*, le lecteur comprend instinctivement les sentiments que l'auteur a voulu exprimer. Une mise en scène qui n'est vraiment pas pour déplaire ! Ainsi, certains verront peut-être les femmes (principales protagonistes de ce *manga*) d'une tout autre façon. À découvrir!



© TAKAHAMA KAN - PONENT MON VF © CASTERMAN

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Takahama Kan**
Nombre de pages : **234**
Éditeur : **Sakka**
Nombre de volumes : **1**
Prix : **9,95 €**

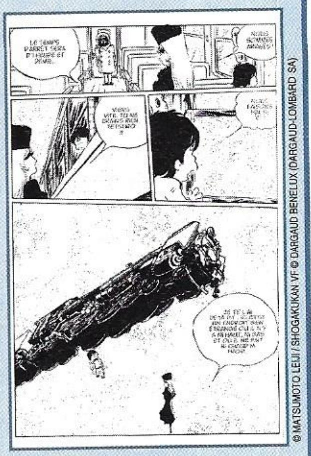
● ***Chonchu*** 8 de Kim Sung Jae et Kim Byung Jin Suk (6,95 €). Le mystère autour de la pierre du démon commence à se dévoiler, alors que Chonchu est dégoûté par l'oppression orchestrée par son nouvel ami Hyun Wuk. On commence enfin à entrevoir un fil conducteur à cet incessant combat au graphisme très travaillé.



ZOOM

GALAXY EXPRESS 999 VOL. 1

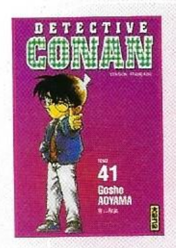
Dans un futur lointain, les derniers êtres humains faits de chair et de sang sont des indigents qui n'ont pas pu se payer les corps robotisés qui permettent d'échapper à la mort. La vie est loin d'être facile pour eux ; néanmoins, une rumeur leur permet de garder espoir. On dit que le Galaxy Express 999 (l'un des nombreux trains spatiaux qui sillonnent la galaxie) a pour destination une planète sur laquelle les corps robotisés sont gratuits. Tetsuro, un jeune garçon dont la mère a été attaquée par des hommes robotisés, décide de se rendre sur cette fabuleuse planète. Mais comment se payer un billet de train si onéreux ? Heureusement pour lui, il fera vite la connaissance de Maetel, une jeune femme qui lui proposera un billet pour le Galaxy Express 999 à condition de lui tenir compagnie tout au long du trajet. Un voyage qui promet d'être très long et semé d'embûches...
Un premier tome époustouflant qui ne décevra certainement pas les fans du grand Matsumoto ! À lire de toute urgence !



© MATSUMOTO LEIJI / SHOGAKUKAN VF © DARGAUD BENELUX (DARGAUD-LOMBARD SA)

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Matsumoto Leiji**
Nombre de pages : **264**
Éditeur : **Kana**
Nombre de volumes : **20**
Prix : **6,25 €**

Kana



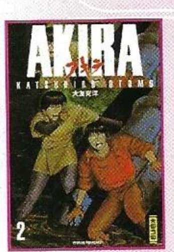
● ***Detective Conan 41*** d'Aoyama Gosho (5,75 €). Un volume où les femmes sont mises à l'honneur ! Les mères de Shinichi et de Ran s'associent pour élucider un meurtre crapuleux, l'étau des « hommes en noir » se resserre plus que jamais autour d'Aï, la grande détective Sonoko entre en scène et la mystérieuse Jodie paraît de plus en plus suspecte aux yeux de Conan. Encore un tome passionnant !



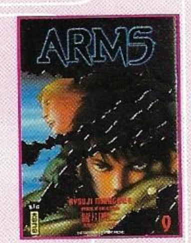
● ***Monster*** 16 d'Urasawa Naoki (6,95 €). Tenma et Nina vont bientôt rencontrer le terrible Johann ! Mais il reste encore beaucoup de zones d'ombre à éclaircir avant de savoir quoi faire de cet assassin. Johann n'aurait-il pas, en définitive, des circonstances atténuantes ? Décidément, Urasawa sait vraiment comment maintenir son lecteur en haleine. Vivement la suite !



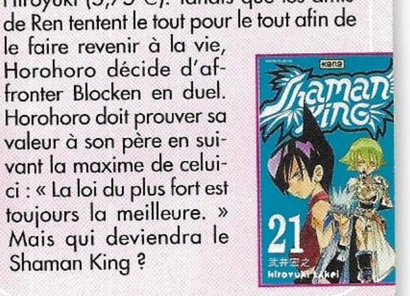
● ***Samurai Deeper Kyo*** 16 de Kamuyo Akimine (5,75€). Kyo se retrouve confronté à Luciole, l'un des terribles membres du gang des Cinq Planètes. Ce dernier est bien décidé à prouver toute sa bravoure en tuant « l'homme aux yeux de démon ». Effectivement, Luciole s'avère être un redoutable adversaire. Une difficulté de plus qui pourrait bien être fatale à la pauvre Yuya qui n'a désormais plus que huit heures à vivre.



● ***Akira anime comics*** 2 d'Ôtomo Katsuhiro (7,30 €). Tetsuo décide de quitter Néo-Tokyo en compagnie de Kaori car il est persuadé d'avoir été la victime d'un lavage de cerveau par ceux qui l'ont conduit à l'hôpital à la suite de son accident de moto. Malheureusement, Tetsuo se fait rattraper par une bande de "gros bras" qui l'enlèvent au nez et à la barbe de Kaori, de Kaneda et de sa bande. Mais pourquoi s'acharne-t-on ainsi sur ce pauvre Tetsuo ?



● ***Arms*** 9 de Minagawa Ayouji (6,95 €). Azazel s'est "réveillé" lors de l'ouverture de la boîte de Pandore et les conséquences risquent d'être dramatiques ! On se demande alors ce qu'est réellement le programme « Jabberwoek » dont tout le monde parle. Faut-il réellement exécuter ce programme ? Personne ne sait comment tout cela va finir...



● ***Shaman King*** 21 de Takei Hiroyuki (5,75 €). Tandis que les amis de Ren tentent le tout pour le tout afin de le faire revenir à la vie, Horohoro décide d'affronter Blocken en duel. Horohoro doit prouver sa valeur à son père en suivant la maxime de celui-ci : « La loi du plus fort est toujours la meilleure. » Mais qui deviendra le Shaman King ?

● ***Yu-Gi-Oh !*** 30 de Takahashi Kazuki (5,75 €). Kaiba et Yugi poursuivent leur demi-finale avec une rage de vaincre toujours plus intense. Kaiba est constamment en position d'attaque, mais Yugi parvient heureusement à trouver une parade à tous les assauts de son adversaire. Mais combien de temps Yugi pourra-t-il encore tenir ainsi ? Qui, de Kaiba ou de Yugi, atteindra la grande finale ? La deuxième partie de ce volume sera d'ailleurs consacrée aux prémices de cette finale. Alors, Yugi ou Kaiba ? Les paris sont lancés...

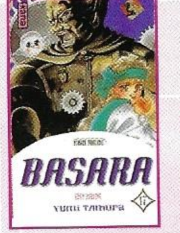


● ***Inu-yasha*** 14 de Takahashi Rumiko (5,75 €). Après un combat acharné contre son propre frère, Inu-yasha se retrouve instantanément confronté à un nouvel ennemi nommé Kôga. Ce dernier détient de nombreux morceaux de la perle de Shikon. Inu-yasha et Kagome décident donc de se lancer à sa poursuite afin de récupérer ces fragments de perle. Seulement, rien ne va se passer comme prévu. Un mélange intense d'aventure et d'amour fleur bleue pour un *manga* toujours aussi passionnant !

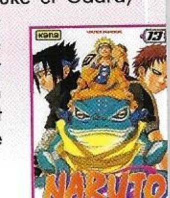
● ***Number 5*** 3 de Matsumoto Taiyou (15 €). Un tome encore plus onirique que les précédents ! L'auteur y crée un monde déroutant qui s'éloigne de plus en plus de notre réalité. Le fil de l'histoire a beau être, par instants, difficile à suivre, c'est avec délectation que nous poursuivons notre route dans l'univers imagé de Matsumoto. Entre crainte et admiration, nous nous prenons à attendre la suite avec impatience !



● ***Slam Dunk*** 29 d'Inoue Takehiko (5,75 €). Le match entre Sannô et Shokoku s'éternise et alors que nos amis parviennent à reprendre le dessus, c'est au tour de Rukawa d'être provoqué. Comment le renard va-t-il réagir ? Pour la première fois, le taciturne Rukawa dévoile un peu de sa personnalité... Inattendu !



● ***Basara*** 17 de Tamura Yumi (5,75 €). Sarasa poursuit sa route en visitant Kyoto, la ville du Roi d'or. C'est l'occasion de frapper un grand coup pour effriter le pouvoir de cet opresseur. Un tome un peu cousu de fil blanc, ce qui est dommage pour cette superbe saga.



● ***Naruto*** 13 de Kishimoto Masashi (5,75 €). Alors que tout le monde est captivé par le combat opposant Sasuke et Gaara, une attaque surprise se dirige sur l'Hokage... Un tome captivant qui relance l'action !



● ***Psychometrer Eiji*** 16 d'Andô Yûma et Asaki Masashi (5,75 €). Après de brefs chapitres censés détendre l'atmosphère, le *manga* se poursuit par une affaire mettant en avant un autre thème du paranormal : les *poltergeits*. Humour et frissons pour cette série pareille à elle-même !

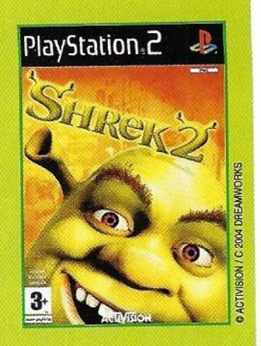

Un design réalisé par Toshihiro Kawamoto (Cowboy Bebop)
et Yosuke Kuroda (Trigun et Onegai Teacher)
BUJINGAI
SWORDMASTER™
« Visuellement
démentiel »
PSM2
De l'action et
des combats non-stop
Une animation hallucinante
à 60 images/seconde
Une palette complète
de coups, contre attaques
et pouvoirs magiques
PlayStation 2
BUJINGAI
12+
PlayStation 2
TAITO
505 GameStreet
RED

Jeux Vidéo News

Rubrique réalisée par Pa Ming CHIU

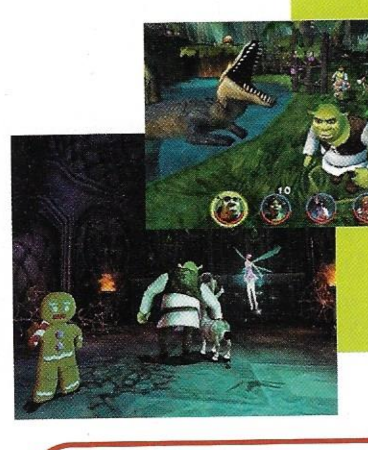
LA RENTRÉE EST PASSÉE ET A FINI D'EMPORTER LES SOUVENIRS ENSOLEILLÉS DES VACANCES AVEC ELLE. LA PLUPART ONT RETROUVÉ LE CHEMIN DES COURS OU DU TRAVAIL. LE TEMPS SE DÉGRADE PEU À PEU ET LES JOURS RACCOURCISSENT INEXORABLEMENT. HEUREUSEMENT, POUR NOUS APPORTER UN PEU D'ÉVASION, LES ÉDITEURS NOUS GÂTENT EN CE MOMENT AVEC D'ENTHOUSIASMANTES SORTIES DE JEUX !

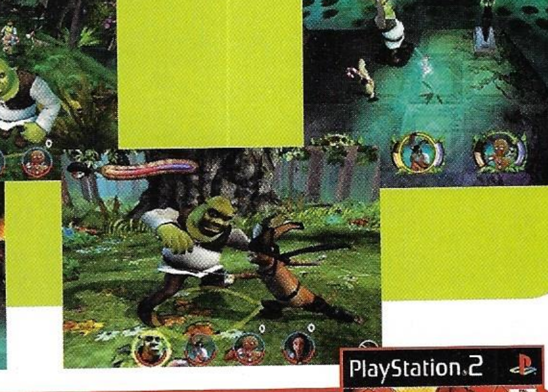
SHREK 2



Incarnez tour à tour différents personnages de *Shrek 2* pour résoudre les diverses énigmes qui parsèment ce petit jeu de plate-forme aussi innovant qu'amusant ! En effet, tous les personnages ont des capacités et des pouvoirs bien distincts et ce n'est qu'en composant avec les différents talents de son équipe qu'il sera possible d'avancer. Le reste du jeu consiste en des phases de plate-forme. Cependant, la meilleure innovation de ce titre est encore celle de proposer un multi-joueurs jusqu'à quatre : convivialité assurée ! Techniquement, on reprochera surtout une caméra pas toujours optimisée, mais hormis ce défaut mineur, le reste, soit les graphismes, l'animation et l'accompagnement sonore, sont des plus corrects. Si vous avez aimé l'univers du film animé, vous devriez trouver votre bonheur avec ce jeu !

Disponible sur : PlayStation 2 / GameCube / Xbox





HAMTARO
HAM-HAM GAMES



Les jeux olympiques sont finis, mais si vous avez raté l'émoi des épreuves, Hamtaro et ses amis les Ham-Ham vous proposent une séance de rattrapage. En effet, *Hamtaro : Ham-Ham Games* est dans les faits une compile de mini-jeux inspirés de nos compétitions sportives, à nous autres humains, mais à la sauce hamster ! En gros, à la tête des Ham-Ham, vous devrez affronter les autres équipes de hamsters, mais entre les épreuves, vous pourrez aussi parcourir la ville pour discuter avec vos comparses rongeurs et chercher des graines de tournesol. La réalisation technique s'avère très agréable, les graphismes sont très colorés, et l'animation rend honneur aux mimiques mignonnes des hamsters. La jouabilité des mini-jeux n'est pas en reste non plus. Loin de confiner au sublime, ils n'en sont pas moins plutôt amusants et addictifs de simplicité.

Disponible sur : Game Boy Advance

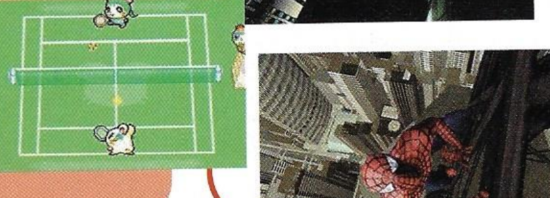


SPIDER-MAN 2

Une fois de plus, il ne faut pas se laisser tromper par le titre et la jaquette. Si *Spider-Man 2* adapte bien, dans les grandes lignes le scénario du génial long métrage du même nom, il intègre aussi des quêtes et des ennemis faisant directement référence aux *comics* et aux dessins animés ! Si le principe des missions libres est discutable et répétitif, la jouabilité a le mérite d'être absolument parfaite ! On n'a jamais eu autant la sensation d'incarner le tisseur et on perd des heures jouissives juste à se balader librement entre les immeubles au bout de sa toile et à sauter de toit en toit ! *Spider-Man 2* existe aussi sur le portable de Nokia, le N-Gage et Game Boy Advance ; malheureusement, ces versions sont bien moins réussies. Il reste quand même quelques phases de plate-forme sympathiques, mais le tout s'annonce assez anecdotique. Préférez définitivement la version sur consoles de salon et PC qui, elle, est une perle rare !

Disponible sur : PlayStation 2 / GameCube / Xbox / Game Boy Advance / N-Gage







FIRE EMBLEM

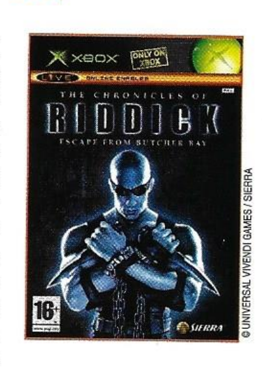


Après les sublimes *Final Fantasy Tactics* et *Disgaia : Hours of Darkness*, voilà qu'un nouveau Tactical RPG (jeu de rôle dont les combats comprennent une gestion stratégique des déplacements) à l'esthétique typée *manga*, et pas des moindres, nous parvient ! La particularité amusante de *Fire Emblem* est de nous permettre d'incarner un personnage à la première personne. On discute avec ses amis et on les aide à avancer dans l'histoire et leurs destinées. On prend leur contrôle une fois les phases de bataille engagées. Les graphismes sont un peu simplets mais restent des plus acceptables pour le type de jouabilité, et les *artworks* lors des dialogues sont très réussis. Le scénario ne s'annonce pas spécialement original mais reste suffisamment prenant pour qu'on ait envie de s'y attarder quelques bonnes heures.

Vous l'aurez compris, *Fire Emblem* est une valeur sûre pour les amateurs d'*heroic-fantasy* version *manga* et de stratégie !

Disponible sur : Game Boy Advance

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY



Qui aurait cru que *Pitch Black,* petit film de science-fiction fauché mais avec des idées, connaîtrait un succès (mérité) tel qu'il engendrerait une licence à gros sous et moult produits dérivés ? Alors que *Chronicles of Riddick*, le second film et *Dark Fury,* le dessin animé de Peter Chung, font directement suite à *Pitch Black,* le jeu vidéo se pose en préquelle et narre les aventures de Riddick, le sombre héros de la saga naissante, avant ses premiers déboires cinématographiques. Eh oui, vous venez de vous faire capturer, et il va falloir vous échapper de la prison de Butcher Bay ! Ne vous laissez donc pas abuser par le titre et remarquez plutôt le sous-titre : ce jeu n'est effectivement pas l'adaptation du film homonyme mais constitue bel et bien une pierre de plus à l'édifice, de par son scénario indépendant. Concrètement, nous sommes en face d'un FPS (First Person Shooter, soit jeu de tir à la première personne) pas révolutionnaire dans son concept, et même assez classique dans l'ensemble, mais la réalisation superbe et l'univers particulièrement travaillé font plaisir à voir. On est bien loin de l'exploitation de licence bâclée et facile, et on sent un réel souci pour apporter avant tout un jeu de qualité. Saluons l'effort, d'autant que celui-ci porte donc plutôt bien ses fruits.





Disponible sur : Xbox

DERNIÈRE MINUTE

▽ Kirby

▷ **Kirby** sévit à nouveau sur cette bonne vieille Game Boy Advance. Cette fois, le mode multijoueurs est à l'honneur : il s'agit en effet de défier ses amis à travers une kyrielle de mini-jeux !

▷ « Ce héros du futur, Qui nous fait vivre de vraies aventures, Toujours là quand il faut, C'est Astro le Petit Robot ! » Eh oui, vous ne rêvez pas, **Astro** nous revient bel et bien, et cette fois-ci sous la forme de jeux vidéo ! C'est pour bientôt et on vous tient au courant, bien entendu !

▷ **Sudeki** s'inspire de l'esthétisme *manga* en nous proposant des personnages sexy aux grands yeux en tant qu'héro(ïnes)s de jeux d'aventure. Malheureusement, l'influence n'est que moyennement bien digérée et lesdits personnages manquent cruellement de charisme, d'expression et surtout d'originalité. Hormis cela, le jeu est techniquement superbe et la jouabilité diversifiée, mixant action en temps réel et pause temporelle pour accéder aux menus, s'avère très plaisante. Oubliez donc les faciès stéréotypés et ratés des protagonistes et profitez quand même de l'aventure ! Elle vaut le coup !



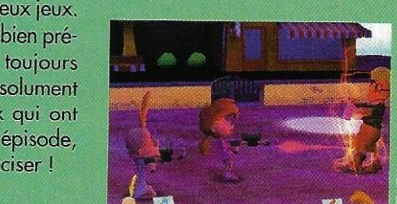
▷ Les **Pokémons** sont eux aussi de retour, et une fois de plus sur Game Boy Advance : *Pokemon Rouge Feu* et *Pokemon Vert feuille* à votre service ! Plus de précisions dans les tests à venir !

▷ **.hack // Mutation** fait suite à *.hack // Infection*. Le principe n'a pas changé. Il s'agit toujours d'enquêter à la fois dans un simulacre de monde réel et dans un jeu de rôle faussement multijoueurs. Le moteur est identique, ce qui est un peu décevant : on aurait pu s'attendre en toute logique à des améliorations techniques entre les deux jeux. Cela dit, l'intérêt reste bien présent et l'histoire est toujours aussi captivante. Absolument indispensable à ceux qui ont apprécié le premier épisode, est-il besoin de le préciser !

▷ Vous en avez assez de la vie citadine, et les joies à la campagne vous attirent ? **Harvest Moon** sur GameCube est fait pour vous ! Graphismes SD *kawaii* et ambiance bucolique vous attendent dans cette simulation de fermier où il faudra apprendre à gérer une ferme mais aussi une vie sociale et amoureuse. Rafraîchissant !

▷ **Titeuf** arrive sur consoles de salon et Game Boy Advance. C'est à la mode en ce moment : on va avoir droit une fois de plus à des compiles de mini-jeux (défis, courses, etc.) en pagaille, mais *Titeuf* oblige, tous plus politiquement incorrects les uns que les autres ! Test sur pièces le mois prochain.

◁ Titeuf

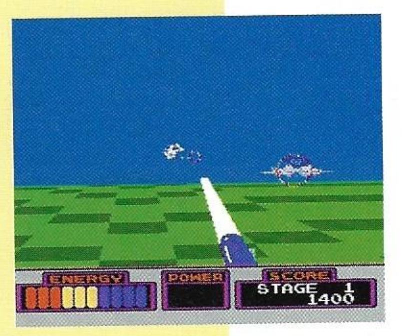


Les jeux Gundam 1re partie

La genèse

LE MONDE DE GUNDAM EST INDISSOCIABLE DU JEU VIDÉO. BANDAI A SENTI TRÈS TÔT LE SENS DU VENT EN SE LANÇANT DANS CETTE NOUVELLE MANIÈRE DE CRÉER DES PRODUITS DÉRIVÉS. RÉCIT D'UNE LONGUE SAGA.

Le but de ce dossier sera de vous montrer de manière non exhaustive les différentes manières dont *Gundam*, saga clef de voûte de la science-fiction populaire japonaise, a été adaptée en jeux vidéo. Sa trilogie originale[1] a marqué à jamais l'industrie de l'animation japonaise, et les séries alternatives qui ont suivi n'ont fait que confirmer la popularité d'un genre qu'elle a quasiment créé, le Real Robot[2]. Dans cette première partie, nous vous montrerons la genèse, le début de ce qui deviendra une industrie colossale. Le but sera de mettre en valeur les originalités et les orientations particulières, les moments clefs et les tournants, les produits de masse comme les jeux atypiques. La présentation sera faite dans un ordre chronologique (et aussi, quand cela sera nécessaire, par genre). Ainsi, sera tout d'abord évoquée la naissance (consoles 8/16 bits), puis la maturation et les nouvelles voies (32 bits), pour arriver à nos jours. Cette première partie sera donc consacrée à l'arrivée de la marque *Gundam* dans le marché du jeu vidéo console grand public.



△ ▽ *Z Gundam* sur Famicom, un des premiers gros succès de la licence



Les racines

Tout d'abord sur cartouche puis sur CD, le marché très particulier des jeux vidéo *Gundam* est en constante progression. Mais dans les années 80, il n'était encore qu'embryonnaire. C'est en toute logique dans l'industrie vidéoludique alors émergente que Bandai et sa filiale Banpresto choisissent de développer sur la console *leader* du marché, la Famicom de Nintendo (NES 8 bits) et peu après la Game Boy. Bandai et Banpresto se sont habilement repartis la tâche. La maison mère s'occupe des jeux issus directement de *Gundam*, tandis que Banpresto se charge des titres diversifiés et surtout des licences croisées et dérivées[3].

Le temps du SD

Bandai lance sur Famicom sa série des Gachapon[4] Senshi, appelée *SD*[5] *Gundam World*. Il s'agit là des tout premiers jeux de stratégie sortis sur console mettant en scène la série. Première forme d'industrialisation du loisir, il sortira un de ces Gachapon Series par an environ. En plus de ces reprises des histoires originales, sortiront les dérivés de la série, avec les versions médiévales et « Jipang »[6] de *Gundam*. Sponsorisé et mis en valeur par les *manga* dont ils sont issus, on voit alors fleurir des Musha Gundam et autres Knight Gundam.

Naissance du wargame

La popularité de ce type de jeu de stratégie est due au fait que le genre même de combats de robots correspond bien à ce style. Toutes les informations sont numériques. Les paramètres et surtout les difficultés que rencontrent les héros dans la série sont des défis d'autant plus intéressants que le joueur cherchera à refaire chez lui. Et, comble de la commodité, le découpage des épisodes peut parfaitement s'adapter au rythme des missions que devront accomplir les héros. Il faudra attendre quelques années, la Super Famicom puis la PlayStation, pour que Bandai et Banpresto se rendent compte de l'énorme potentiel qui est entre leur main et se mettent à produire par eux-mêmes des produits d'une qualité allant croissante.

LE STADE EMBRYONNAIRE

On ne peut passer sous silence les origines du monde de *Gundam* vidéoludique. Ces jeux font désormais figures d'ancêtres, sortis aux balbutiements du jeu vidéo. Certains petits malins ont même eu l'idée de les reprogrammer pour pouvoir y jouer sur des supports simples comme les téléphones portables japonais.

Le tout premier de ces titres fut *Gundam Luna-2 no Tatakai* en septembre 83, vendu à plus de 60 000 yens à sa sortie (soit plus de 400 euros ; les logiciels étaient tout simplement hors de prix à l'époque). Des jeux très basiques, articulés souvent autour d'un simple élément d'un épisode, comme *Gundam Daichi ni tatsu*, reprenant le scénario d'un seul et même épisode. Bien sûr, à cette époque, les graphismes étaient si sommaires que seul l'écran d'introduction rappelait l'existence de la licence. Même le mythique MSX[a] eut son jeu de la série avec *Kidô Senshi Gundam A Boa Qu o kôryakuseyo* !

On pourra noter le quasi-précurseur *MS Field Kidô Senshi Gundam* sur MSX2, qui permettait au joueur de gagner de l'argent en battant ses adversaires pour acheter des éléments pour faire évoluer son robot.

Ultime représentant d'une autre ère, *Gundam* fut adapté en une tripotée de jeux Game & Watch, l'ancêtre de la Game Boy, et les plus anciens des collectionneurs sont même par chance tombés sur ces véritables *collector* rarement distribués en France.

Quant à la palme du kitsch, elle revient au *Mecha Fighter RX-78*, un jouet du mythique robot, mais avec un jeu électronique placé sur l'avant du torse. Toute une époque.

a — Le MSX est une série d'ordinateurs, tentative lancée par plusieurs entreprises, dont ASCII et Microsoft, pour normaliser la gamme japonaise des PC où régnait un capharnaüm. Cette norme resta relativement peu de temps sur le marché, mais fut assez soutenue par les constructeurs aussi bien que les éditeurs, notamment Falcom et Konami. Dépassée techniquement, elle restera dans le cœur des « *gamers* » comme une époque assez mythique du jeu vidéo pour l'originalité et le charisme de ses jeux.



Même la réédition de *Z Gundam* sur Game Boy Advance est cotée dans les boutiques spécialisées ▷

Concepts farfelus et précurseurs

Pendant ce temps-là, Banpresto s'occupe de jeux qui feront les beaux jours de la société vers les années 90, les jeux en SD sportifs. Les premiers jets seront faits avec *Battle Baseball*, suivis sur SFC[7] par la

série des *Battle Dodgeball* (jeu de balle au prisonnier avec des personnages en SD). Bien sûr, pour ces jeux, la filiale de Bandai puise dans son catalogue de licences assez énorme, et en plus de *Gundam*, colle les personnages Dynamic (*Mazinger*), Ultraman et Kamen Rider. La plus grande bizarrerie de ce genre aura sans doute été *SD Battle Sumo*, mettant en scène les mêmes personnages connus dans une simulation de… sumo.

Cette génération primitive sera marquée par l'éclosion de la saga des *Great Battle*. De la 8 à la 32 bits en passant par la portable, les mêmes héros parodico-folkloriques se sont réunis pour affronter les forces du mal, toujours dans des *opus* ridiculement réalisés ; il faut dire qu'à l'époque, l'éditeur ne cherchait pas trop à se fatiguer pour se démarquer de ses concurrents. Bandai et Banpresto disposaient à leur guise des personnages, même pour les mettre dans des situations totalement en contradiction de ce qu'ils sont d'ordinaire. Il est à noter quand même le très sérieux *Battle Commander* (SFC) qui fut un des précurseurs de la stratégie en temps réel sur console (déjà en 1991 !) et, un an plus tard, la sortie d'une alternative à *Super Robot Taisen* du nom de *Shuffle Fight* (FC), mettant en scène pour la première fois des séries peu courantes, mais autour d'un jeu de plateau.

◁ *Shuffle Fight*, un des ancêtres de *Robot Taisen* qui propose des robots qu'on n'a pas encore revus dans la série *best-seller* de *wargame* de Banpresto

La balle au prisonnier, sport bien plus populaire au Japon qu'en France, s'était déjà illustré dans pas mal de jeux avant d'investir le monde *Gundam* ▽



△ La série des Gachapon, avec ses interminables éditions assez déshumanisées de *Knight Gundam*

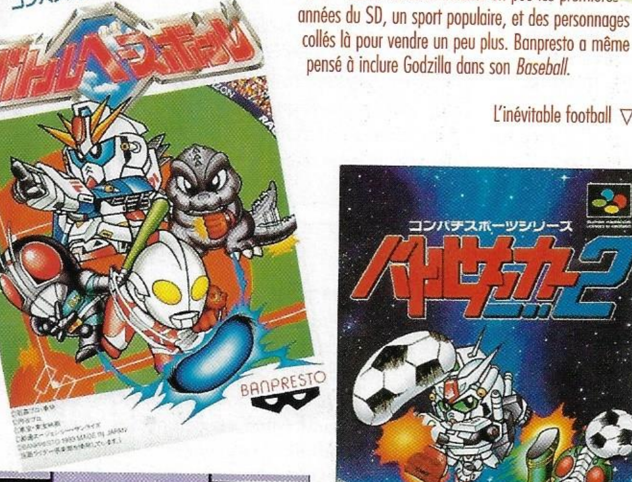
Le shoot them up[8]

Fort logiquement, l'ère post-*Space Invader*[9] dans laquelle entraient les jeux vidéo allait se développer, permettant à ceux-ci d'être plus fidèles aux séries dont ils étaient issus. De simples bâtonnets au début, les graphismes des protagonistes allaient devenir des *sprites*[10], permettant une identification accrue. C'est ainsi que vit le jour *Kidô Senshi Z Gundam Hot Scramble*. C'est la première fois que la saga légendaire allait rencontrer un succès populaire avec cette adaptation 8 bits sur Famicom. Les graphismes sont, bien entendu, extrêmement rudimentaires pour l'époque mais la variété est au rendez-vous (plusieurs terrains de jeu, un jeu de tir traditionnel et un autre dans un environnement en pseudo-3D très élémentaire). Ce jeu a eu le mérite de se hisser à la 98e place du sondage des 100 jeux Famicom préférés des Japonais, juste devant le célèbre *Gradius 2* de Konami. Ce même *Z Gundam* est ressorti en nombre très limité sur Game Boy Advance très récemment. Les collectionneurs noteront deux choses d'importance à son égard. Tout d'abord, ce fut un des premiers authentiques jeux à bénéficier d'une version éditée volontairement en quantité limité dans une couleur « or ». Ensuite, ce jeu mineur de par sa qualité, mais significatif de toute une époque, a été réédité cette année en Famicom Mini, une série de cartouches peu coûteuses sur Game Boy Advance, rééditions d'anciens emblèmes du jeu vidéo Nintendo. Le jeu est en tout point identique à la version originale, à un détail près : sa cartouche n'a été distribuée que dans le réseau du Mario club japonais, pour, encore une fois, alimenter artificiellement l'aspect « *collector* » de l'événement.

Véritables témoins d'une époque vidéo-ludique, ces premiers jeux portent les stigmates d'une période expérimentale, se faisant souvent au détriment de la qualité du produit, ou se servant carrément du joueur comme cobaye. Néanmoins, les joueurs d'hier n'ont pas à rougir de cette période un peu folle, où les créateurs étaient tous des passionnés. Tout restait encore à faire. C'est donc après ce qui s'annonçait comme les balbutiements d'un nouveau genre, que nous verrons, dans les dossiers suivants, des époques différentes de cette évolution, avec à chaque fois les jeux clefs les représentant le mieux possible. Dans le prochain AnimeLand, nous retrouverons entre autres l'ère de la 16 bits, largement dominée par la SFC de Nintendo.

Daniel ANDREYEV

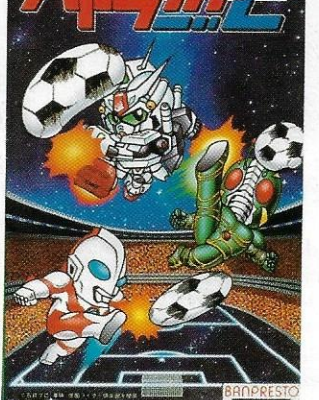
◁ La saga des *Great Battle*, largement inspirée de *Double Dragon* et des jeux de combat du même type, a continué jusqu'à la PlayStation avant de s'éteindre



◁▽ *Battle Baseball* incarne un peu les premières années du SD, un sport populaire, et des personnages collés là pour vendre un peu plus. Banpresto a même pensé à inclure Godzilla dans son *Baseball*.



L'inévitable football ▽



1 — Pour plus de détails pour les néophytes complets, il est conseillé de se reporter au dossier *Gundam* dans l'AnimeLand n° 50.

2 — Le Real Robot est le style né avec la série *Gundam* qui a révolutionné le monde du robot. Avant l'arrivée de cette dernière les robots étaient des géants de métal souvent invulnérables aux couleurs chamarrés. Avec *Gundam*, ils deviendront plus militarisés et surtout plus réalistes, d'où le terme.

3 — Cela permettra à la société de mélanger sa licence *Gundam* avec plusieurs autres en sa possession, comme *Kamen Rider*, *Ultraman Mazinger*, etc. Ceci aura pour effet d'amener la société à lancer quelques années plus tard la mythique saga des *Super Robot Taisen* (voir AnimeLand n° 89).

4 — Les Gashapon sont des tout petits jouets produits par Bandai qui se trouvaient dans des distributeurs à 100 yens. Pour une simple pièce, les enfants pouvaient collectionner ces mini-figurines dispersées aléatoirement dans des boules.

5 — *SD : Super Deformed*. Mode issue des robots *Gundam*. Il s'agit de les représenter dessinés avec de petits corps et une grosse tête. À l'origine créée comme un gag, elle deviendra un énorme filon commercial (jeux, *manga*, maquettes).

6 — Médiéval japonais.

7 — La Super Nintendo ici (Super Famicom au Japon) sera mentionnée désormais dans cet article sous son sigle, SFC. Logiquement, la Famicom sera elle représentée par le sigle FC.

8 — Shoot them up : jeu de tir.

9 — Jeu de tir légendaire de Taito, un des premiers du genre.

10 — Élément d'une image 2D de quelques pixels.

Jouets News

Rubrique réalisée
par Yvan West Laurence

AKIRA COLLECTION N° 3

Une nouvelle collection de *trading kits* Akira avec une fois encore la moto de Kaneda, sauf que cette fois-ci, il tient son arme laser pointée sur Tetsuo en train de combattre Kei au milieu d'un déluge d'organes (!). Le n° 26, ce "petit vieux" aux pouvoirs de téléportation, est également disponible en transparent.

UN NOUVEAU RAZ DE MARÉE EN PRODUITS DÉRIVÉS, SURTOUT EN PROVENANCE DU JAPON

Ce sera une page presque réservée aux *Gashapons* et autres *trading kits* tant il y a à voir pour ces petits objets au prix souvent modique. Méfiez-vous cependant, nous n'indiquons que les prix japonais ; une fois débarqués en France, en boutiques spécialisées, ces prix sont nettement plus élevés (frais d'envoi, de douane, marge bénéficiaire sont autant de facteurs à prendre en compte).

DUEL MASTERS



La nouvelle série animée qui vient s'ajouter à un *Yu-Gi-Oh !* fatigué (et fatigant !) débarque avec un jeu de cartes aux magnifiques illustrations (sans doute issues des talents de Wizard of the Coast) mais surtout des figurines de monstres qui n'ont rien à envier aux objets McFarlane, à mille lieues des gentillets opposants du maître des jeux. À découvrir, distribué par Hasbro qui espère ainsi contrer Mattel...

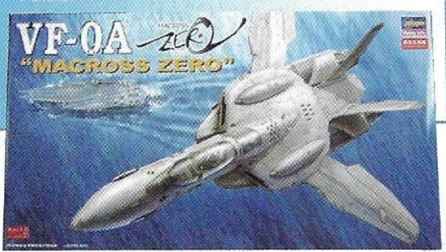


POKÉMON DE POCHE

Panini sort un nouveau jeu dérivé de l'univers *Pokémon*, les Waps, un objet qui semble avoir eu du succès en Espagne et devrait contre toute attente débarquer dans les cours de récré. Pochettes, blisters et kits seront disponibles partout au moment où vous lirez ces lignes.

MAQUETTES MACROSS ZERO

Le VF-0A est enfin sorti avec sa livrée beige clair et sa tête façon "cyclope" si spéciale. Mêmes caractéristiques que le VF-0S et une planche de décalcomanies assez limitée au final, même si vous pouvez vous amuser à varier les codes et numéros de série... On attend avec impatience la sortie annoncée d'ici la fin de l'année du VF-0D et ses ailes si caractéristiques, mais surtout le SV-51 noir, celui d'Ivanov, le pilote russe qui a tout appris à Roy Fokker.



TRANSFORMERS ENERGON

Pendant que la France subit une distribution calamiteuse des produits Transformers chez Hasbro, Takara au Japon multiplie non seulement les produits, alignant gamme classique, réédition, produits *collector*, mais rajoute à cette longue liste des maquettes Transformers, ici Optimus Prime en Ultimate Convoy. Au 1/45, petit mais transformable, le nombre limité de pièces n'en impose pas autant que son équivalent jouet. Mais son petit prix (650 ¥) nous fait vite oublier ce défaut.



FIGURINES TEZUKA

Nous ne connaissons presque rien en France des nombreux titres créés par Osamu Tezuka au Japon. Le plus connu reste Astro, ici représenté dans une position étrange, sa "mère" lui préparant une sorte de seringue énorme (mais à quelle fin ?). On trouvera également dans cette collection Moustache, Pinoko en joueuse de cartes, un loup-garou (avec la lune suspendue au décor, magnifique)... Une nouvelle collection à la finition impeccable, malgré la taille.

LES GUNDAMS FONT LA TÊTE

Voici une collection de Gundam particulière. Il s'agit de têtes des *mobile suit* de la saga, ou plus exactement de bustes sur socle, révélant leur mécanique interne, dans cette troisième collection livrée dans des boîtes hexagonales frappées du logo des Titans (Z Gundam). Cependant, les sujets sont loin d'appartenir uniquement à cette branche armée de la fédération terrestre. On trouve ainsi le Zeta Gundam, le Wing Gundam, le Freedom Gundam, le Rick Dom, le Gabthley et le Qubley, dont le nombre de pièces varie fortement d'un modèle à l'autre mais qui restent faciles à monter. Chaque buste a deux versions de couleur différente, parfois existante dans les séries. 200 ¥, par Bandai Japon.





SALON PARIS JOUETS COLLECTIONS

Espace Champerret - Place de la Porte Champerret - Paris 17 ème
Entrée 8 euros (-10 ans accompagnés : gratuit) - Parking sur place

Collectors
Jouets-Jeux
Produits derivés
Comics-Mangas
Trading cards





Soucoupe GOLDORAK EXCLUSIVE
Tirage : 240 exemplaires

Dimanche 7 NOVEMBRE 2004 de 10h a 19h

Exposants professionnels et particuliers: Inscrivez vous vite! Nombre limité de tables!
www.salonpjc.com
01-47-45-50-37

acteurs
STAR WARS©
présents :


Wes Janson



Pilote AT-AT


Gonk Droïd

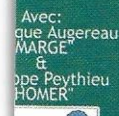

Jawa


Oola

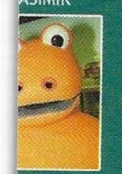

Pilote Naboo


Amiral Motti

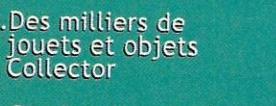
Avec:
Dominique Augereau "MARGE" & Philippe Peythieu "HOMER"




et avec
Gilles Brunier
"CASIMIR"

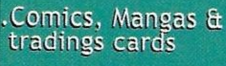


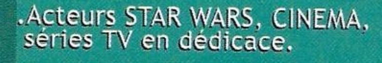
- Des milliers de jouets et objets Collector
- Comics, Mangas & tradings cards
- Acteurs STAR WARS, CINEMA, séries TV en dédicace.
- Dessinateurs BD, COMICS, MANGA en dédicace.
- Expositions de jouets & produits dérivés organisées par REDIS MOI TOUT : San Ku Kaï, Albator, Candy et Chapi Chapo.
- FIGURINES EDITION LIMITEE en exclusivité mondiale.
- Animations de fans STAR WARS, STAR TREK, MANGA... En costume!
- Atelier de restauration de jouets anciens par le professeur KELP du magazine DIXIEME PLANETE!



Figurine Héroclix Spiderman Gratuite !

- HEROCLIX : initiation et tournois organisés par ASMODEE, distributeur officiel. Nombreux lots à gagner dont un GALACTUS!


: Tournoi Magic!


: Exposition ACTION JOE®!

- Nombreux lots à gagner par tirages au sort.

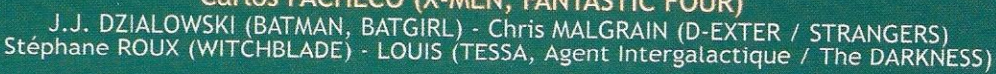


ACTEURS Star Wars© EN DEDICACE :

Richard LePARMENTIER (Amiral Motti) - Ian LISTON (Wes Janson / Pilote AT-AT) - Femi Taylor (Oola)
Ben TAYLOR (Pilote NABOO BRAVO 2) - Rusty GOFFE (Kabe, Jawa, Gonk Droid)

DESSINATEURS COMICS, MANGA, BD, EN DEDICACE :





Génération Séries
MINT IN BOX
www.mintinbox.net



LOTUS NOIR
JAPAN VIBES















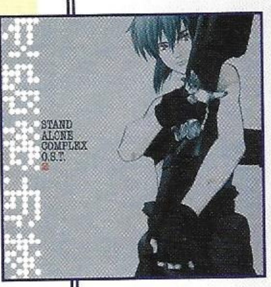






Rubrique réalisée par Denis, Meko, Nicolas, Diane, Pierre-Luc et Olivier

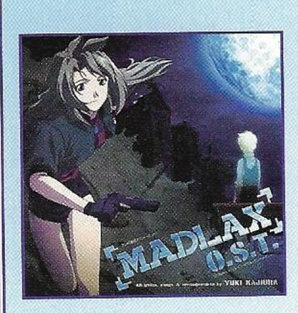
GHOST IN THE SHELL
STAND ALONE COMPLEX O.S.T. 2



Ce second volet de la musique de la nouvelle adaptation animée de *Ghost in the Shell* était depuis longtemps attendu par les fans de KANNO Yôko (*Escaflowne*, *Wolf's Rain*). Le voilà enfin disponible au moment même où l'*anime* entre dans une nouvelle phase. De fait, on ne sait pas très bien de quoi cet album est le *soundtrack*, car y sont mélangés thèmes oubliés de la première saison et musiques de la seconde. Quoi qu'il en soit, le cocktail est identique à celui du premier *opus* : quelques plages instrumentales et beaucoup de chansons. Les premières sont dans l'ensemble plus *jazzy* – façon *Cowboy Bebop* – que dans le premier album et, disons-le, ne brillent pas par leur originalité. Quant aux secondes (parmi lesquelles les énergiques *opening* et l'*ending* de la seconde saison), interprétées dans leurs langues respectives par les Américains Steve CONTE, Scott MATTHEW et Shanti SNYDER, l'italienne Ilaria GRAZIANO et la chanteuse russe ORIGA, leur style est plutôt varié et la plupart sont très jolies. Au final, on a donc un CD certes sympathique et bien représentatif des orientations récentes de KANNO Yôko – ainsi que de son talent à composer de belles pièces vocales –, mais bien en dessous, par exemple, du second CD consacré à la série *Wolf's Rain* (cf. critique dans AL n° 100).

Éditeur : JVC Victor
Référence : VICL-61232
Durée : 64'47"
Morceaux : 17
Origine : Japon
Prix : 2 932 ¥

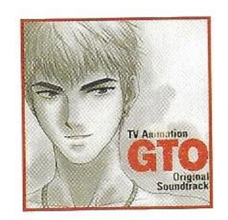
MADLAX
O.S.T. 1



Pas de surprise, c'est à KAJIURA Yûki qu'a été confiée la tâche de composer la musique de la nouvelle production des studios BEE TRAIN, pour lesquels elle avait déjà écrit les partitions de *Noir* et *.hack//SIGN*. Son style inimitable se reconnaît dès les premières mesures du (magnifique) morceau qui ouvre ce premier CD, ainsi que dans l'*opening* très musclé qui lui succède – ce dernier étant chanté par une certaine YUUKA, nouvelle venue dans l'« écurie » de la compositrice que l'on retrouvera au générique de *Gundam SD*. Comme à l'accoutumée, cette partition alterne avec bonheur jolies mélodies, morceaux rythmés (voire techno) et pièces plus "étranges" – dans le genre moyen-oriental pour la circonstance –, sans oublier les chansons, très belles comme toujours et interprétées par des artistes divers et variés. On pourra toutefois reprocher à cet *opus* d'être un peu en dessous des autres œuvres de KAJIURA sur le plan de l'originalité – comme l'était également, par exemple, *Aquarian Age*. Mais les fans de la dame s'y retrouveront sans conteste et, de fait, n'auraient que peu de raisons de bouder ce joli album, dont la suite est déjà en prévision. Affaire à suivre, donc…

Éditeur : JVC Victor
Référence : VICL-61319
Durée : 59'34"
Morceaux : 28
Origine : Japon
Prix : 2 900 ¥

RAPPEL : GTO
Original Soundtrack



Bien qu'il ne contienne aucun des nombreux génériques chantés, ce CD propose plusieurs des thèmes musicaux importants de la série tirée du *manga* de FUJISAWA Tôru. On reconnaît le style de HONMA Yûsuke (*Yû Yû Hakusho*, *Flame of Recca*), une musique synthétique ponctuée de quelques instruments (guitare sèche, violons ou saxophone). Un album agréable à écouter.

SPE Visual Works / SVWC-1405 / Japon / 3 059 ¥

SYMPHONY SEED SYMPHONIC SUITE
MOBILE SUIT GUNDAM SEED



Faisant suite aux trois *soundtrack* et autres *drama* dédiés à la série à succès *Gundam Seed*, ce CD, livré avec un imposant livret et même quelques extraits de la partition, en reprend les thèmes principaux, réarrangés pour l'orchestre et joués par rien moins que le London Symphony Orchestra – le même qui interprète, souvenez-vous, les scores de *Star Wars*. De fait, le « son » de cette formation de renommée internationale est tellement distinctif qu'on pourrait presque croire, en écoutant ce disque, qu'il s'agit d'une énième musique de film hollywoodien. Majoritairement mouvementée et martiale, la partition de SAHASHI Toshihiko (*Gunslinger Girl*, *The Big O*, *Hunter X Hunter*) ne fait en effet pas dans la dentelle, ni dans le très original, en se cantonnant morceau après morceau dans le genre pompier outrancier. Bien sûr, le grandiloquent convient sans doute à une série de robots géants, et l'orchestre utilisé ne pouvait qu'accentuer cette grandiloquence ; néanmoins, on ne peut que déplorer le peu d'émotion qui se dégage au final de cette musique. On se consolera en se disant que tout cela est, malgré tout, bien écrit et orchestré, et on savourera sans modération l'étonnant arrangement – à la sauce MOZART ! – de l'ED de la série composé à l'origine par KAJIURA Yûki et interprété par le groupe SEE-SAW (cf. AL n° 94 pour la critique de leur album), ainsi que celui de l'*insert song* de l'épisode 7, *Shizukana yoru ni*, chanté dans la série par la comédienne TANAKA Rie.

Éditeur : JVC Victor
Référence : VICL-61400
Durée : 44'49"
Morceaux : 10
Origine : Japon
Prix : 3 000 ¥

THE BIG O
ORIGINAL SOUND SCORE II FOR SECOND SEASON

Il n'y a pas énormément de morceaux inédits dans ce CD dédié à la seconde série d'épisodes du robot géant néo-rétro Big O. En effet, la plupart des morceaux sont des reprises de thèmes entendus dans le premier album. Certes, ils sont ici arrangés de manière différente et même réussie pour la plupart, mais il reste peu de place pour la découverte.
Le compositeur Sahashi Toshihiko (*Hunter X Hunter*, *Gundam Seed*) continue de parodier des standards des grandes musiques de films (*James Bond*) ou de séries TV (*Mission : Impossible*). Même la Marseillaise y passe ! Le tout reste très agréable à écouter, même si on pourrait déplorer un manque d'harmonie : en effet, on passe de morceaux *jazzy* rythmés à de grandes envolées orchestrales pour aboutir sur un chant religieux tout droit sorti d'une église. Le CD assez court s'achève sur un pot-pourri des principaux thèmes aux enchaînements un peu hasardeux. En fait, cette B.O. donne surtout envie de découvrir ce qui se déroule dans ces nouveaux épisodes encore inédits en France !

Éditeur : JVC Victor
Référence : VICL-61057
Durée : 47'49"
Morceaux : 23
Origine : Japon
Prix : 3 045 ¥

HOSHI NO KOE
SOUNDTRACK
THE VOICE OF DISTANT STARS

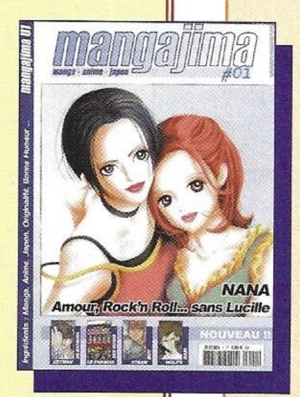


Nous vous avons parlé à plusieurs reprises dans nos colonnes de ce court métrage de 25 minutes, œuvre de l'atypique réalisateur Shinkai Makoto (*Kanojo to Kanojo no Neko*). Sur ce CD figure l'intégralité de la musique écrite pour ce film, jusque et y compris celle accompagnant les menus du DVD japonais ! Œuvre d'un compositeur signant du nom de Tenmon (la porte du ciel !), elle tourne principalement autour d'un thème unique, beau et envoûtant, chanté dans quatre des plages, décliné au piano et/ou au synthétiseur dans plusieurs autres. Cela peut sembler répétitif ; néanmoins, le charme agit très vite et l'on a vraiment envie de connaître mieux ce film d'auteur entièrement réalisé sur ordinateur dont la carrière internationale a commencé, rappelons-le, dans un petit cinéma de 46 places, sis à Shimokitazawa, à l'ouest de Tôkyô, et s'est soldé par la vente de 50 000 DVD au Japon (alors qu'un *anime* usuel se vent à 5 000 ou 10 000 exemplaires) ! Une curiosité, donc, pour les *animefans* exigeants et aimant les œuvres hors normes.

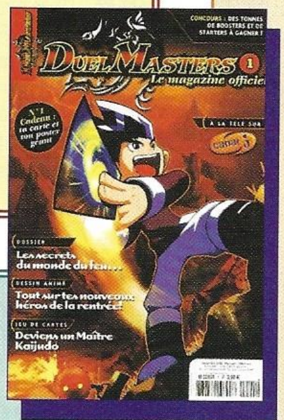
Éditeur : CoMix Wave
Référence : CWCD-0001
Durée : 27'42"
Morceaux : 12
Origine : Japon
Prix : 1 680 ¥

Magazines

Attention, les prix des revues étrangères ne comprennent pas les tarifs d'envoi depuis l'étranger. Les contacter pour plus de détails. Pour les autres, fouillez les kiosques !

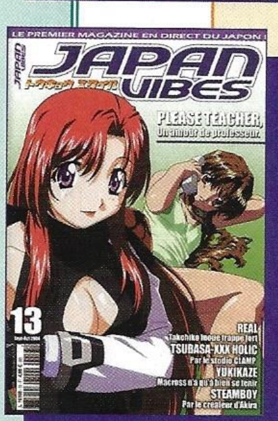


Mangajima, n° 1, 4,90 € : Après 4 ans de bons et loyaux services sur le Net (*www.mangajima.com*), les journalistes de Mangajima ont décidé de publier leur propre magazine estampillé *manga*. Au sommaire de ce premier numéro papier, on retrouve des articles *manga* sur *Zetman*, *Nana* ou *Number Five* ; des papiers animation sur *Berserk*, *Wolf's Rain* ou encore *Steamboy* ; et enfin, des articles Japon sur *Ultraman*, ou l'été au Japon. Souhaitons-leur bonne chance et réussite.

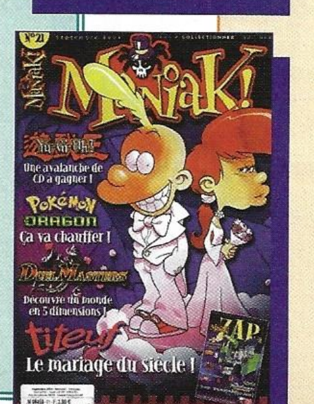


Duel Masters, n° 1, 3,90 € : Cette nouvelle revue se consacre exclusivement au projet multimédia de *Duel Masters* combinant *anime*, *manga*, *comics*, jeux de cartes et jeux vidéo. Les amateurs de *Yu-Gi-Oh !* sont clairement visés et on se trouve face à un magazine pour un public jeune, introduisant son lecteur à l'univers coloré de la série, lui présentant les cartes et publiant même le 1er numéro du *comics*. En prime, on retrouve un poster géant présentant les cartes du jeu.

Animation Magazine, n° 140, 5,95 € : Le magazine américain de l'animation nous parle ce mois-ci des effets spéciaux de *Spider-Man 2*, *Catwoman*, *Harry Potter* et *Resident Evil : Apocalypse*. Il s'intéresse aussi à *Yu-Gi-Oh !*, *Edd n Eddy* et à *Valiant*. On retrouve enfin passées en revue les dernières évolutions à signaler en matière d'animation.
Contact : *Animation Magazine, 30941 West Agoura Road, Suite 102, Westlake Village, CA 91361*. Site : *www.animationmagazine.net*.



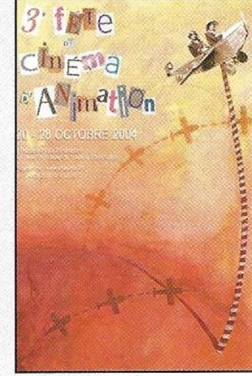
Japan Vibes, n° 13, 4,90 € : Au sommaire de cette nouvelle fournée de Japan Vibes, on retrouve des articles sur *Steamboy*, *Last Exile*, ou encore *Pretear* pour la partie animation. Les articles consacrés au *manga* ne sont pas en reste puisqu'on nous parle de *Real*, *Ichigo 100%*, mais aussi des deux derniers *manga* de Clamp. La partie culture nous fait quant à elle découvrir les groupes de Day After Tomorrow, Mnimi, et nous entretient sur les jouets japonais, du *base-ball* ou « *des plans bouffe pas cher* » au Japon. Vendu avec un poster *Onegai Teacher/Aika*.

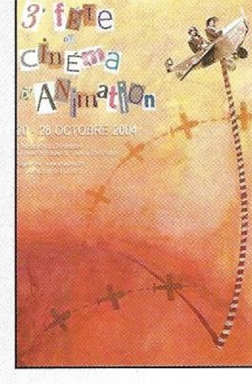


Maniak, n° 21, 3,90 € : Sous une couverture *Titeuf*, retrouvez des papiers sur les derniers *goodies*, *manga* sortis et, bien sûr, un article sur le dernier album de *Titeuf*. Le magazine réserve le gros de ses pages à ses sujets de prédilection : les cartes de *Yu-Gi-Oh !*, *Pokemon* et *Duel Masters*. Enfin, on retrouve l'habituel cahier central faisant le tour des programmes jeunesse (*Atomic Betty*, *Yu-Gi-Oh !*, *Transformers Energon* et *Astro Boy*). Pour finir, on retrouve la prépublication BD de *Sillage*, *Les P'tits Maniaks* et de *Rosco le Rouge*. Vendu avec un double poster *Maniak/Les P'tits Maniaks*.

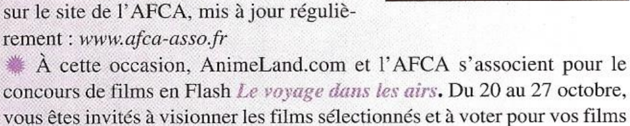
rendez-vous

Octobre





Portée autour de la Journée Mondiale du cinéma d'animation, la **Fête de l'animation** s'étend en France sur une semaine, du 20 au 28 octobre, et sera articulée autour de plusieurs pôles. À Lille, l'événement est porté par les Rencontres Audiovisuelles. Pré-programme : nuit de l'animation, le vendredi 22 octobre, de 21 h à 6 h ; un salon ouvert du 22 au 24 (conférences, démonstrations logiciels d'animation, projections, stands, espace jeux vidéo, réalisation animation…). *www.rencontres-audiovisuelles.org*
À Hérouville-Saint-Clair, le Café des Images organise sa 13e rencontre Anima le 28 octobre 2004, autour d'un Best of Annecy 2004. En Basse-Normandie, neuf courts métrages d'animation circuleront du 18 au 28 octobre dans les départements de la Manche, du Calvados et de l'Orne. Programme exhaustif : en ligne sur le site de l'AFCA, mis à jour régulièrement : *www.afca-asso.fr*



À cette occasion, AnimeLand.com et l'AFCA s'associent pour le concours de films en Flash ***Le voyage dans les airs***. Du 20 au 27 octobre, vous êtes invités à visionner les films sélectionnés et à voter pour vos films préférés sur le site *animeland.com*.

9 et 10 octobre : 14e édition de **FACTS**, à Gand (Belgique). *www.facts2004.com*



La ville du Grau du Roi innove, en proposant le **1er Festival des effets spéciaux** : projections, compétitions, avec notamment des séances spécial « 3D et animation », et « effets spéciaux dans les clips vidéo ». Du 1er au 3 octobre. Infos : *www.effets-stars.com*

Vous avez jusqu'au 1er octobre pour vous inscrire au **21e Festival de cinéma de Sainte-Livrade**, qui se déroulera du 23 novembre au 1er décembre. Infos : 05 53 01 36 66, ou *perso.wanadoo.fr/mjcsaintelivrade/festival*.

Vous avez jusqu'au 15 octobre pour vous inscrire à la **5e Rencontre des E-Magiciens**, qui se dérouleront du 24 au 26 novembre à Valenciennes. Infos : 03 27 28 40 42, ou *www.youngcreation.net*

Enfin, vous avez également jusqu'au 15 octobre pour vous inscrire au **24e Anima, Festival du dessin animé et du film d'animation**, qui se tiendra du 3 au 13 février 2005 à Bruxelles. Infos : 32 2 534 41 25, ou *www.awn.com/folioscope*

Après Paris au mois de septembre, c'est au tour de Strasbourg d'accueillir la 10e édition de l'**Étrange Festival**. Au programme : des avant-premières (*Hair high* de Bill PLYMPTON), du cultissime (*Zombie* de ROMERO, *Barbarella* de VADIM), des hommages, une carte blanche… Au rayon animation japonaise, ÔTOMO sera à l'honneur avec *Memories*, et KON Satoshi avec *Tôkyô Godfathers* et la série *Paranoïa agent*. Du 20 au 26 octobre, au cinéma Odyssée, Strasbourg.
Infos : *www.madcineclub.com*

Novembre

Vous avez jusqu'au 1er novembre pour inscrire votre film au **15e Festival national du film d'animation d'Auch**, qui se tiendra du 6 au 10 avril 2005. Le formulaire d'inscription sera prochainement disponible en ligne sur le site de l'Afca, *www.afca.asso.fr*

À l'occasion de la sortie en salle le 24 novembre du nouveau Pixar, ***Les Indestructibles***, de grands noms de la bande dessinée (TRONCHET, ZEP, LOISEL…) donnent leur vision des super-héros : **une exposition des dessins** aura lieu dans les Fnac de Paris Forum, Vélizy, Nantes, Lyon et Rouen. Les originaux de l'exposition seront vendus aux enchères début 2005. Un grand concours sur le thème des super-héros, relayé par Disney Channel et le Journal de Mickey, sera également organisé du 1er au 30 novembre 2004.

D.R.



Avis aux collectionneurs ! Le 7 novembre se tiendra la 4e édition du salon **Paris Jouets Collections**. Expos *San Ku Kai*, *Candy*, *Chapi Chapo*, *Albator* ; expos, ateliers, stands, *trading cards*… En présence d'acteurs de *Star Wars*, mais aussi de Casimir, qui dédicaceront jouets, photos et *collector*. De 10 h à 19 h, à l'Espace Champerret, Paris 17e.

Calendrier

Octobre

- **Jusqu'au 7 octobre :**
2004 China international cartoon and digital art festival (CICDAF), Changzhou, Province du Jiangsu, Chine.
www.cicdaf.com
- **Les 1er et 2 octobre :**
Gloubiboulga Night, Paris.
- **Du 1er au 3 octobre :**
1er **Festival international des effets spéciaux,** Le-Grau-du-roi, Port-Camargue.
- **Du 4 au 8 octobre :**
20e édition du **MIPCOM**, Palais des Festivals, Cannes
- **Du 4 au 9 octobre :**
2e **Festival international du film d'Aubagne.**
www.cineaubagne.com
- **Du 6 au 9 octobre :**
5e **Festival du court métrage** de La Guérinière.
- **Du 7 au 17 octobre :**
18e **Festival international de Leeds,** Grande-Bretagne. *www.leedsfilms.com*
- **Du 9 au 10 octobre :**
2e **Festival d'Oise du court** à l'Isle-d'Adam, Val-d'Oise.
- **Les 9 et 10 octobre :**
14e édition de **FACTS**, Gand (Belgique).
www.facts2004.com
- **Du 13 au 17 octobre :**
Festival international du film underground de Lausanne, Suisse.
www.luff.ch
- **Le 15 octobre :**
Gloubiboulga Night à Toulouse.
- **Du 15 au 17 octobre :**
Festival de court métrage de Saint-Maur.
www.saint-maur.com/festival
- **Du 15 au 17 octobre :**
Le monde du jeu, Porte de Versailles, Paris.
www.lemondedujeu.com
- **Le 16 octobre :**
Gloubiboulga Night à Bordeaux.
- **Du 18 au 27 octobre :**
14e **Festival de films pour éveiller les regards**, Aubervilliers.
- **Du 18 au 28 octobre :**
Programme MaCaO, Basse-Normandie.
- **Du 20 au 24 octobre :**
Cartoon Master 2004, Munich, Allemagne.
- **Du 20 au 26 octobre :**
L'Étrange Festival à Strasbourg.
- **Du 20 au 28 octobre :**
Fête de l'animation.
- **Du 22 au 24 octobre :**
Rencontres audiovisuelles à Lille.
www.rencontres-audiovisuelles.org
- **Le 23 octobre :**
Gloubiboulga Night à Bruxelles.
- **Du 27 octobre au 15 novembre :**
Regards sur le cinéma d'animation polonais, à la BPI, Paris.
- **Du 27 au 30 octobre :**
11e **Rencontres européennes du court métrage de Metz.**
- **Le 28 octobre :**
Journée mondiale du cinéma d'animation, au Café des Images, Hérouville-Saint-Clair.
- **Du 29 octobre au 1er novembre :**
8e **rendez-vous des enfants,** Parc des Expositions, Porte de Versailles.
www.rdv-enfants.com
- **Les 30 et 31 octobre :**
5e **Japanim Spirit** à Rennes. *salon.japanim.fr*

Novembre

- **Du 1er au 30 novembre :**
Exposition super-héros / Les Indestructibles, Fnac.
- **Du 3 au 7 novembre :**
10e édition **Holland animation film festival,** Utrecht (Hollande).
www.haff.nl
- **Du 4 au 7 novembre :**
5e édition des **Utopiales, Festival international de science-fiction**, Nantes.
- **Du 4 au 10 novembre :**
3e **Festival international du film pour les enfants et la jeunesse**, Buenos Aires (Argentine).
- **Du 4 au 14 novembre :**
Asiexpo, 10e festival cinémas et culture d'Asie, Lyon.
- **Le 5 novembre :**
Gloubiboulga Night à Lyon.
- **Du 5 au 9 novembre :**
PISAF Puchon International Student Animation Festival

& LE MEILLEUR DU CINÉMA DE L'ANIMATION ASIATIQUE

Projections avant-premières, section Anim'Asia, hommage à l'animation coréenne & taiwanaise, convention Japon Touch (6 novembre Ninkasi) ...

•

10e FESTIVAL CINÉMAS & CULTURES D'ASIE

•

50 lieux à LYON

•

04/14 Novembre 2004

•

www.asiexpo.com

•



www.asiexpo.com

Illustrations / Maquette : Lee Song-A

France



◆ LORIE, Amanda LEAR, Patrick POIVRE D'ARVOR et Bruno SALOMONE seront les voix françaises des *Indestructibles*, prochain film Pixar / Disney qui sortira en novembre.

◆ Une nouvelle série de *Yakari* est actuellement en développement chez Dargaud Marina.

◆ *Spirou et Fantasio* sera prochainement adapté dans une nouvelle série télé sur M6, à l'occasion de la sortie de deux nouveaux albums en 2005. Cette nouvelle mouture sera plus proche de l'esprit des albums de FRANQUIN.



◆ 2005 verra la diffusion sur M6 d'une série inspirée de *L'Homme Invisible* de H.G. WELLS. Ce sera la première fois que le célèbre roman donnera naissance à un dessin animé.

◆ Après le succès de *Zap Collège*, BD en deux albums de TEHEM chez Glénat, M6 annonce une prochaine série.

◆ L'*heroic-fantasy* battant actuellement son plein, on découvrira l'année prochaine, sur M6, une série inspirée par la BD *Trolls de Troy*, éditée chez Soleil, et signée ARLESTON et MOURIER.

◆ La première saison de *Kid Paddle* ayant rencontré le succès, attendez-vous à retrouver le joyeux garnement dans une nouvelle série de 52 épisodes.

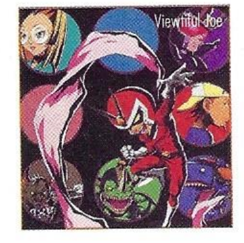


◆ Mabell annonce la sortie prochaine de deux nouvelles séries en DVD : *Onegai Twins* (la suite de *Please Teacher !*) et *Avenger*.

◆ Glénat vient d'acquérir les droits du *manga Eye Shield 21* de MURATA Yûsuke et INAGAKI Riichirô, l'un des derniers succès du magazine Shônen Jump.

Japon

◆ À peine la version TV *Yu-Gi-Oh !* terminée, une nouvelle série d'épisodes revient à la télévision sous le nom *Yu-Gi-Oh Duel Masters GX*.

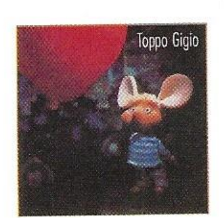


◆ Le jeu *Viewtiful Joe* développé par Capcom donne naissance à une série télévisée produite par Group Tac.

◆ *Ultimate Girl* est le titre de la nouvelle création du studio M.O.E. réalisée par MUTÔ Yûji (*Pia Carrot*).

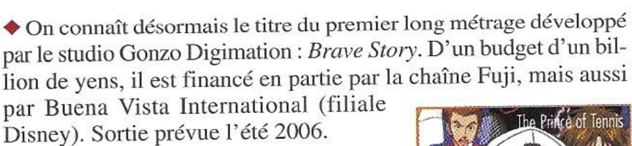
◆ *Zoids Fuzors* est le nom d'une nouvelle série déclinant les fameux jouets développés par Tomy.

◆ YUKI Kaori, l'auteur d'*Angel Sanctuary*, a créé les personnages d'un jeu vidéo et d'une série intitulée *Meine Liebe*.



◆ Toppo Gigio, la petite souris italienne qui avait déjà fait l'objet d'une série télévisée en 1987, va donner naissance à un film entièrement réalisé en 3D.

◆ Un troisième film de *Inu Yasha* sortira cet hiver dans les salles nippones.



◆ On connaît désormais le titre du premier long métrage développé par le studio Gonzo Digimation : *Brave Story*. D'un budget d'un billion de yens, il est financé en partie par la chaîne Fuji, mais aussi par Buena Vista International (filiale Disney). Sortie prévue l'été 2006.



◆ C'est le studio Production IG qui réalisera le film *The Prince of Tennis* prévu l'année prochaine dans les salles nippones.

États-Unis



◆ C'est Hans ZIMMER qui devrait faire les musiques du film *live* de *Dragon Ball Z*. Sa sortie est finalement fixée pour 2007.

◆ Walt Disney produit actuellement un film entièrement en 3D nommé *The Wild*, une histoire d'animaux dans un zoo. Le style se voudra très réaliste. Sortie prévue au cinéma en 2006.

◆ Le *comics The Boondocks* va donner naissance à une série animée.

◆ 20th Century Fox va produire une adaptation *live* mélangée à de la 3D de la série animée *Alvin et les Chipmunks*.

◆ Hugh JACKMAN va prêter sa voix à un rat dans *Flushed Way*, l'un des prochains films en pâte à modeler du studio Aardman (*Chicken Run*).

FÊTE DE L'ANIMATION

Tarifs

Salon + Univers
5 € le pass 3 jours

Projection UGC :
5 € la séance

Nuit + Salon + Univers
17 € tarif plein
12 € tarif réduit*
prévente Fnac, Carrefour, Sébastopol
* tarif réduit sur présentation d'un titre étudiant, rmiste, chomeur...

le salon

à la Salle des Amicale, Place Sébastopol

- vendredi 22/10
de15h à 21h

- samedi 23/10
de 10h à 21h

- dimanche 24/10
de 10h à 19h

Stands
Rencontrez, observez, achetez, jouez, apprenez...

les acteurs* du cinéma d'animation, de la BD, du manga et du jeu vidéo viennent à votre rencontre.
(* associations, institutions, magasins, éditeurs...)

Démonstrations

Réalisation 3d, en volume, storyboard etc

Rencontrez des réalisateurs qui vous expliquent et vous montrent comment se fait un film.

Expositions :

- Matthieu Lauffray, auteur de BD ayant également participé à de nombreux films (Pacte des loups, Vidocq...)

- Qu'est ce que l'animation ?

- **Dédicaces** d'auteurs de mangas, BD

- **Espace bar** rencontres

Et plein d'autres animations : quizz, etc...

les conférences et projections

à L'Univers, Rue Danton

- samedi 22 et dimanche 23/10
voir détail des horaires ci après

Conférences

L'animation et l'édition DVD
- Univers samedi 14h

Etat des lieux de la production de films d'animation
- Univers samedi 18h

De la BD au jeu vidéo
- Univers dimanche 16h

Projections

Des projections de films d'animation

Samedi : Folioscope 16h, Beez 20h, Dybex 22h

Dimanche : Zorobabel 14h, Métronomic 18h, Fin avril 20h

la projection spéciale

à L'UGC, Rue de Béthune

- dimanche 24/10
à 20h

Tokyo Godfathers
un film inédit de Satoshi Kon
réalisateur de Perfect Blue
Tokyo, un soir de Noël, trois vagabonds découvrent, au milieu des ordures, un bébé abandonné. Ils décident alors de le garder pour la nuit avec eux et d'essayer de retrouver ses parents.

concept et réalisation : Paskal.M pour pixelnoir - 06 68 00 84 57

NUIT DE L'ANIMATION

21h30
L'étrange Noël de Mr Jack
de Tim Burton - 1h30
1h
Hair High en avant-première
de Bill Plympton - 1h25
3h
Memories
de Katsuhiro Otomo - 1h50
5h
Ghost in the Shell : stand alone complex
de Kamiyama Kenji - 2 x 26 mn

une rétrospective Phil Mulloy,

"Angry kids" des studios Aardman,

3 courts métrages de Riho Unt,

"Signes de vie" de Arnaud Demunyck

"Erection" de Guido Manuelli

enfin, avant de se quitter,
le petit déjeuner vous est offert...

théâtre sébastopol
Place Sébastopol-Lille.

vendredi 22/10
de 21h à 8h du matin

9 heures de programmes,
+ petit déjeuner offert
+ accès offert à la Fête de l'animation les 22,23 et 24 octobre 2004
buffet et bar ouverts

PEUR DE RATER UN NUMÉRO ?

ABONNEZ-VOUS !

POUR 10 NUMÉROS... DONT UN GRATUIT !

Dans le prochain numéro d'AnimeLand qui sortira le vendredi 5 novembre 2004, retrouvez :

- Un dossier Furries (l'anthropomorphisme dans l'animation)
- Une interview et un portrait de Shuki Levy
- Les anime Delta State et Yûgo le négociateur
- La suite des jeux vidéo Gundam
- Le début d'un dossier Simpson...

© CLAMP / KODANSHA LTD / PIKA ÉDITION

et recevez le manga Tsubasa Reservoir Chronicle vol. 1* offert par PIKA EDITION

* Offre limitée à la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Offre valable jusqu'au 20 octobre 2004.

Pour commander les anciens numéros, reportez-vous à la page 106

❏ Je m'abonne à AnimeLand pour les 10 prochains numéros (dont un gratuit) à partir du mois de : ____________
au prix de 50 € pour la France métropolitaine et 58 € pour l'étranger et les Dom-Tom (envoi en prioritaire par avion).

❏ Je m'abonne à AnimeLand pour les 5 prochains numéros à partir du mois de : ____________
au prix de 27 € pour la France métropolitaine et 32 € pour l'étranger et les Dom-Tom (envoi en prioritaire par avion).

❏ M. ❏ Mme ❏ Mlle Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code Postal : ____________ Ville : ____________

Pays : ____________ Date de naissance : ____________

Étranger : règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'Anime Manga Presse, à :

Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20



Pour vos achats de mangas, DVD, Art books et goodies, pensez..

http://www.tonkamshop.com

5% de réduction sur les versions françaises*

Vous pouvez aussi commander ou vous renseigner sur la disponibilité des produits par téléphone au : **01 48 18 15 36.**
Pour tout savoir sur les éditions Tonkam rendez-vous sur internet **www.tonkam.com.**

*Le prix indiqué tient compte de la réduction

NOUVEAUTÉS TONKAM ÉDITIONS

SORTIES D'OCTOBRE



Hellsing vol. 2 — 7,13€

Flame of Recca Vol.19 — 4,75€

Fake Vol 4 — 7,13€

Tigre & Dragon Vol. 2 — 11,88€


Seimaden vol. 4 — 8,55€

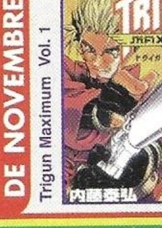
Tomié 3 Vol. — 8,55€


Tough vol. 27 — 7,13€
"Tough/Dur à cuire" © 1993 by Tetsuya Saruwatari/Shueisha Inc.

Rookies Vol. 24 — 4,75€
"Rookies" © 1998 by Masanori Morita/ Shueisha Inc.

Talulu vol. 15 — 4,75€
"Talulu, le magicien" © 1993 by Tatsuya Egawa/Shueisha Inc.

NOUVEAUTÉES DE NOVEMBRE


Trigun Maximum Vol. 1

Hidamari no ki Vol. 1

One shot : Jimbé de Mitsuru A.

LE MAGAZINE



TOUS LES MOIS
Le manga pour les filles
Magnolia 10 Octobre

DIVERS TITRES TONKAM

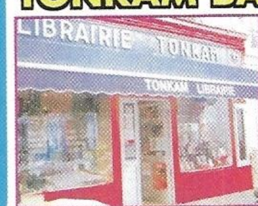
- Angel sanctuary (20 vol.) . . 4,75€
- Apparé Jipangu (3 vol.) . . . 4,75€
- Ayashi no Ceres (14 vol.) . . 4,75€
- Bouddha (2 vol.) . . . . . . 11,40€
- Comte Cain (5 vol.) . . . . . 4,75€
- Cyber Weapon Z (10 vol.) . . . 11,88€
- DNA (5 vol.) . . . . 4,75€
- Fake (4 vol.) . . . . 7,13€
- Flame of Recca (19 vol.) . . 4,75€
- Fushigi Yugi (18 vol.) . . . 4,75€
- Fushigi Yugi Gembu (1 vol.) . . 4,99€
- Gantz (8 vol.) . . . . . . 8,55€
- Hikaru no go (12 vol.) . . . 4,75€
- Hellsing (2 vol.) . . . . . 7,13€
- I'll basket (12 vol.) . . . 4,75€
- I"s (15 vol.) . . . . . . 4,75€
- Imadoki (5 vol.) . . . . . 4,75€
- Jésus (3 vol.) . . . . . . 11,40€
- Jeanne (4 vol.) . . . . . . 11,40€
- Kimengumi (13 vol.) . . . . 8,55€
- Kindaïchi (15 vol.) . . . . 4,75€
- King of fighters (8 vol.) . . . 11,88€
- Kizuna (3 vol.) . . . . . . 7,13€
- Lawful Drug (3 vol.) . . . . 8,55,€
- Le Jeu du hasard . . . . . . 4,75€
- Les 3 Adolf (4 vol.) . . . . 8,55€
- Magnolia (vol. 2 à 10) . . . . 6,00€
- Néji (vol. unique) . . . . . 4,75€
- Please Save... (21 vol.) . . . 4,75€
- Phénix (11 vol.) . . . . . . 8,55€
- RG Veda (10 vol.) . . . . . 8,55€
- Rookies (24 vol.) . . . . . 4,75€
- Seimaden (4 vol.) . . . . . 8,55€
- Stratège (11 vol.) . . . . . 7,13€
- Spirale (3 vol.) . . . . . . 8,55€
- Secret chaser (2 vol.) . . . . 7,13€
- Shadow Lady (3 vol.) . . . . 4,75€
- Tigre et Dragon (2 vol.) . . . 11,88€
- Tomié (3 vol.) . . . . . . 8,55€
- Tokyo Babylon (7 vol.) . . . . 8,55€
- Tough (27 vol.) . . . . . . 7,13€
- Talulu le magicien (15 vol.) . 4,75€
- Vagabond (19 vol.) . . . . . 8,55€
- Villain petit canard (1 vol.) . . . 4,99€
- Vidéo girl poche (vol.1 à 13) 4,75€
- Video Girl Deluxe (Vol. 1 à 9). 11,40€
- X de CLAMP (18 vol.) . . . . 4,75€
- Zetman (one shot) . . . . . 4,75€
- Zetman (série) Volume 1 . . . . 8,55€

"ONE SHOT" Récit complet
- 1) Crazy Kouzu I'll . . . . . 9,50€
- 2) Angel Dust . . . . 9,50€
- 3) Le chien de mon patron . 9,50€
- 4) Tragédie de P . . . . . . 9,50€

"Roman" Suite des séries cultes
- 1) Vidéo Girl Roman . . . . . 8,55€
- 2) Orange road Cet été . . . 4,75€
- 3) Orange road Meurtre . . . 4,75€

LA BOUTIQUE

TONKAM BASTILLE



La boutique du manga
29 RUE KELLER
75011 PARIS
TÉL. 01 47 00 78 38
manga DVD, goods, Pucca

Goods : Pucca, Caliméro, Le piaf...

Statue 60 cm PU3051 199€

FIGURINES



Tigrou ZZ3248 49€

Winnie ZZ3247 53€

Bip-bip ZZ3238 49€

Bourriquet ZZ3250 49€

Statue 7cm ZZ3250 21€

Pucca PU3053 8 cm 29€

PORTE PHOTO

Le Piaf PF3002 10€
Le Piaf PF3003 10€

Caliméro CA3244 10€
Serre livre Pucca PU3005 85€

TASSE



Pucca PU3044 10€
Caliméro CA3253 10€

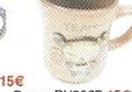

Pucca PU3092 15€

Pucca PU3044 18€


Titi FLT3125 18€

Pucca PU3045 10€

MUG



Caliméro CA3272 15€


Pucca PU3067 15€
Caliméro CA3268 18€


Titi FLT3094 15€
Pucca PU3068 15€

HORLOGE / RÉVEIL PUCCA


PU3069 25€

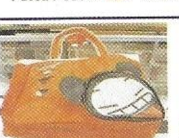
PU3086 24€

PU3046 31,50€

PU3082 24€

PU3047 31,50€

PORTE-CLÉ


PU3078 6€
PU3094 6€

SACS PUCCA


PU0121 29,50€
PU3024 29,50€

PU3022 29,50€
PU0006 19€


Lampe PU3008 85€

Tirelire le Piaf PF3006 20€
Peluche Barbapapa 30 cm BA0001 48€

Tablier Pucca PU3029 15€

Miroir 20X30cm PU3028 12€
Miroir 20X30cm CA3311 14€

Sportswear Caliméro Taille S et L CA0441 54€
Ens. Chinois Pucca Taille M et L PU0104 49€
Pyjama Pucca Taille M et L PU0057 39,50€

Nuisette Pucca Taille S et L PU0056 24€

Chausson TITI Taille L TT3240 29€

ÉDITIONS GLÉNAT

- Alice 19th (6 vol.) . . . . . 6.08€
- Blackcat (10 vol.) . . . . . 6.08€
- Bleach (8 vol.) . . . . . . 6.08€
- Blame (10 vol.) . . . . . . 6.08€
- Bastard (22 vol.) . . . . . 6.08€
- Berserk (2 vol.) . . . . . . 6.08€
- DN Angel (5 vol.) . . . . . 6.08€
- Dragon Ball Double (21vol.) 8,55€
- Dragon Ball Box (5 vol.) . . . 14,25€
- Evangelion (9 vol.) . . . . . 6.08€
- Exaxxion (6 vol.) . . . . . 6.08€
- ES (3 vol.) . . . . 6,08€
- Et cetera (8 vol.) . . . . . 6.08€
- Gals (5 vol.) . . . . 6.08€
- Gunsmith Cats (8 vol.) . . . . 6.08€
- Gunnm (9 vol.) . . . . . . 6.08€
- Kenshin (28 vol.) . . . . . . 6.08€
- Mint na bokura (6 vol.) . . . . 6.08€
- Macross 7 Trash(8 Vol.) . . . 6.08€
- Marmalade boy (8 vol.) . . . 6.08€
- Nausicaä (7 vol.) . . . . . . 9,49€
- Nihijiro Togarashi (7 vol.) . . 6.08€
- Noise (1 vol.) . . . . 6.08€
- One Piece (23 vol.) . . . . . 6.08€
- Parasite (9 vol.) . . . . . . 6.08€
- Ranma 1/2 (38 vol.) . . . . . 6.08€
- Rave (12 vol.) . . . . 6.08€
- Say hello Black J. (3vol.) . . 6,08€
- Shirahimesho (Clamp) . . . . 7,13€
- Sandland (1 vol.) . . . . . . 6.08€

News Octobre
Say hello to Black Jack 3
Niji-Iro Tôgarashi 7
Berserk 2
Black cat 10


Say Black J. (3vol.) — 6.08€

- Battle Royale (8 vol.) . . . . . 6,60€
- Bremen (5 vol.) . . . . 5.51€
- C. Tsubasa interna (20 vol.) 5.51€
- Fruits basket (11 vol.) . . . . . 5.46€
- Jojo's biz. adv. (33 vol.) . . . 5.51€
- Magie intérieure (4 vol.) . . . 5.46€
- Nana (vol. 1-8) . . . . 5.46€
- Nana (9 vol.) . . . . 5.94€
- Racaille Blues (32 vol.) . . . 5.51€
- Sanctuary (5 vol.) . . . . . . 6.60€

News Octobre

Akata/Delcourt
Karakuri circus 08 . . . . 5.46€
Imbeciles heureux 2 . . . . . . 7.13€
Manoir horreur 5 . . . . 5.46€
Gokinjo, une vie de quartier . 5.46€

BX . . . . 5.46€

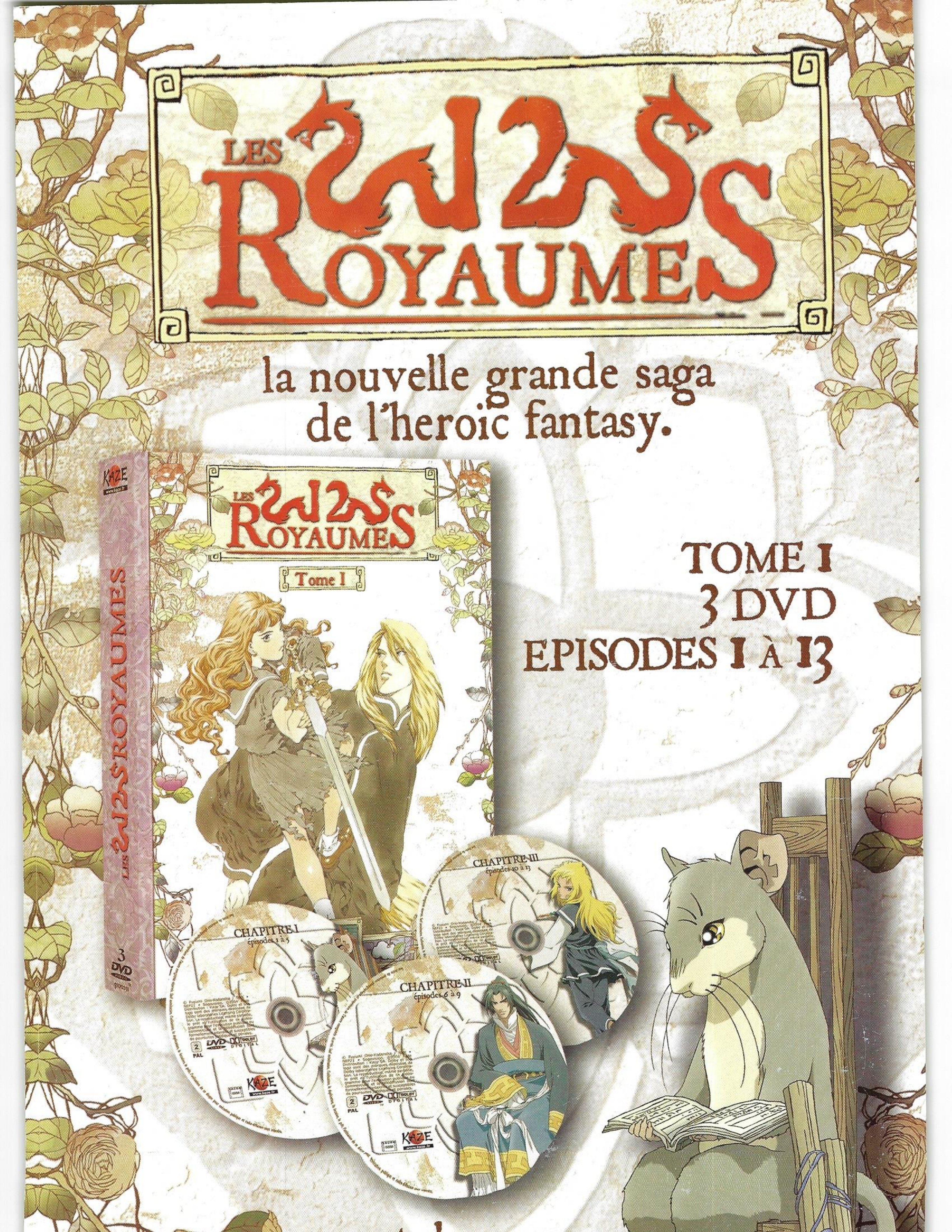
Saphira
Marine blue 5 . . . . 6.60€
Lineage 5 . . . . 6.60€
Kill me kiss me 5 . . . . 6.60€
Demon diary 2 . . . . 6.60€

Tokebi
Chonchu 9 . . . . 6.60€
Yongbi T9 . . . . 6.60€
High school 9 . . . . 6.60€
Eternity 3 . . . . 6.60€
Demon king 1 . . . . 6.60€
Coffret chonchu 4-5-6 . . . . . 19.8€
Coffret high school 4-5--6 . . 19.8€

Kabuto


BX — 5,46€
Black lagoon 2 — 6,60€
garden 3

Basket 11



LES 12 ROYAUMES
la nouvelle grande saga
de l'heroic fantasy.
TOME 1
3 DVD
EPISODES 1 À 13
LES 12 ROYAUMES
Tome I
CHAPITRE I
CHAPITRE II
CHAPITRE III